COMMODORE

AMIGA REVUE

INTERVIEW

VISITE A SATV

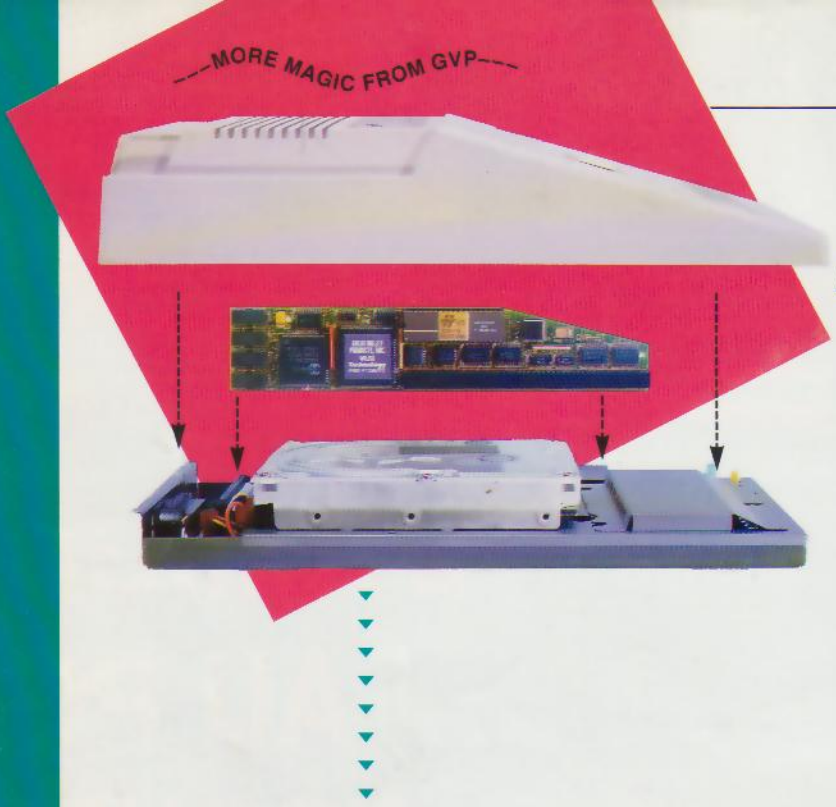
LE RENDU IMAGE SCULPT

BROSSE 2D

L'AMIGA AU PC FORUM

ISSN 1151 - 5155

MARS 1992 N° 43



Desormais, grace à GVP...

VOUS POUVEZ COURIR EN 500 ET EN 286 AVEC LA MÊME BECANE.

Le HD 500 a définitivement changé les performances de votre bécane.

Un disque dur Quantum dernière génération et jusqu'à 8 mégas de RAM apportent suffisamment de ressources à votre 500 pour satisfaire toutes vos exigences.

Aujourd'hui, GVP vous ouvre un nouveau monde : **AT500**, un émulateur PC/AT 286 à 16 Mhz assez puissant pour vous ouvrir les fenêtres de WINDOWS® et assez petit pour se cacher dans le boîtier de votre HD 500.

ENLEVEZ LE CARENAGE DE VOTRE HD500

GARANTIE 2 ANS CIS

et enfichez l'AT500 dans le mini-slot; installation terminée; record battu. Sans invalider la garantie de votre Amiga 500 ni celle du disque dur , aucun autre émulateur hard ne le permet.

UN DERNIER COUP D'OEIL SUR ...

l'équipement standard de l'AT500 :
- processeur 80286 cadencé à 16Mhz, plus de 15 fois la puissance d'un IBM PC.
- 512 Ko de RAM sur la carte, avec accès à toute la mémoire Amiga.
- Support pour co-processeur 80287.

AUSSI EFFICACE QUE SIMPLE,

l'AT500 de GVP supporte toutes les versions de MS-DOS (non fourni) à partir de la V3.2, et donc des milliers d'applications PC. Le comportement logiciel est remarquable :
- émulation des modes graphiques Hercules®, CGA, EGA et VGA monochrome ainsi que T3100 sur les écrans standards Commodore.
- fonctionnement des applications Amiga et MS-DOS en multitâche.
- utilisation de tous les lecteurs de disquettes connectés à l'Amiga en mode MS/Dos ou AmigaDOS indifféremment.
- utilisation de la mémoire Amiga pour supporter les applications les plus lourdes comme Windows 3 (non fourni).
- partage du disque dur et possibilité de formater en MS-Dos une unité SCSI entière ou des cartouches amovibles.
- émulation des ports parallèle, série et souris de l'A500.
- fonctionne sous Workbench 1.3 et 2.0.

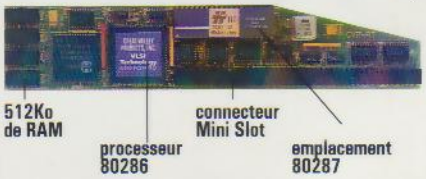
EN RESUME,

le GVP HD 500 n'est pas seulement le disque dur pour Amiga 500 le plus rapide du marché, c'est surtout un véritable boîtier d'extensions pouvant recevoir jusqu'à 8 Mo de Ram et un PC286 là où vous n'auriez jamais espérer en trouver un !. De plus, seul le HD500 de GVP peut évoluer vers les systèmes accélérateurs COMBO 68030. Pensez y avant de choisir une autre marque!

HD500-52Q 0Ko :
4290 Frs TTC.
HD500-52Q 0Ko + AT500 :
6990 Frs TTC.
Egalement disponible en 120 et 240 Mo.
Option AT500* :
3390 Frs TTC.

En vente auprès des revendeurs Amiga et en FNAC.

L'AT500 de GVP



GVP

GREAT VALLEY PRODUCTS INC.

Distribution exclusive pour la France
CIS 14, Ave HERTZ · EUROPARC
33600 PESSAC (F)
Tel : +56 363 441
Fax : +56 362 846

AT500, HD500, GVP, Amiga, MS/Dos, WINDOWS sont des marques déposées de, respectivement, CIS, Great Valley Products, Commodore-Amiga.Inc et Microsoft Inc. Photos et caratéristiques non contractuelles. * ne fonctionne que dans le Mini Slot HD500

SOMMAIRE

NEWS 5
REPORTAGE 8
ANCIEN NUMEROS 12
REVUE DE PRESSE 16
TEST 20
Propage
Flicker Fixer
Atone
Mandeltour
INTERVIEW 33
SATV
IMAGE 38
PRESS-BOOK 56
CLUB AMOS 60
PROGRAMMATION 62
BUREAUTIQUE 66
SON 68
INITIATION 70
DEMOS 72
MATOS 78
DOMPUB 72
DEMOS 80
CPTV 78
DOMPUB 80
JEUX 86
SERVEUR 88
NEW-AGE 90
P.A 92
REQUESTER 94
SHOPPING 98
Abonnement, Pin's

édito

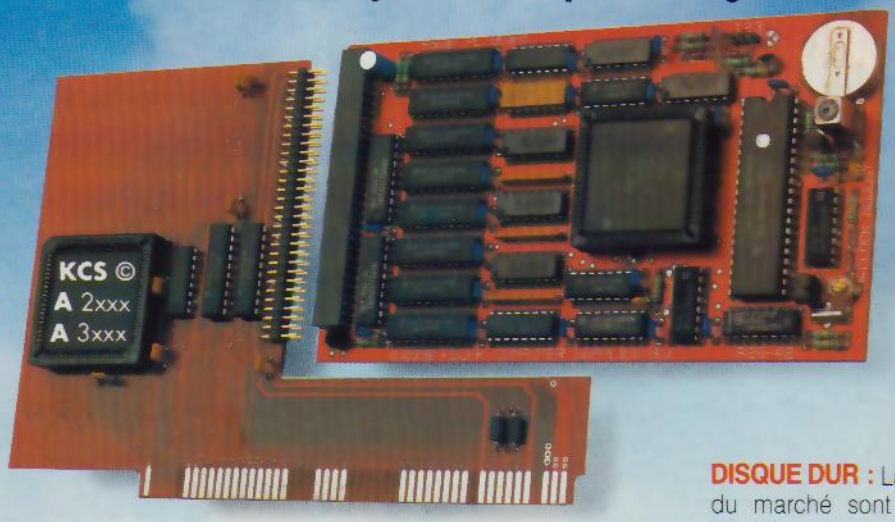
Bon anniversaire ! Et oui 4 ans déjà ! 4 ans que tous les mois vous attendez votre magazine en kiosque, ou chez vous pour vous, fidèles abonnés. A tous merci, merci d'être là de plus en plus nombreux, de prouver ainsi l'engouement pour cet ordinateur que nous affectionnons tous : l'Amiga. Pour en revenir à notre chère machine, ça y est ! Commodore distribue l'upgrade 2.0 au prix public avoisinant les 800 F. On l'attendait avec impatience, mais que tous les possesseurs de Workbench 1.3 se rassurent, leurs machines ne resteront pas au bord de la route. D'autant plus que le mois prochain, une grande révélation vous attend du côté du constructeur. Ne manquez pas le prochain numéro d'Amiga Revue en kiosque le 3 avril, où vous découvrirez tout de cette nouveauté. Quant à ce numéro, nous vous en souhaitons à tous une bonne lecture : informer pour comprendre ou pour réaliser tous vos projets sur l'Amiga.

Amiga Revue est une publication de Commodore Revue SARL - 5, rue de la Fidélité, 75010 Paris. **DIRECTION** (1) 42.47.12.16. Directeur de la publication: Jean-Yves Primas. Secrétaire de direction : Christine Robert. **PUBLICITE** (1) 42.47.12.16. Jean-Yves Primas - TELECOPIE (1) 47.70.08.21. **ACCUEIL/STANDARD :** Valérie Ambrosio. **REDACTION** (1) 42.46.92.90. Coordinatrice de la rédaction : Anne Olivelli. Secrétaire de rédaction : Christine Robert. Chef de rubrique : Christian Roux. **Ont collaboré à ce numéro :** Pascal Amiable, Eric Brunet, Romain Canonge, Laure Elhardy, François Fleuret, François Gueugnon, Isabelle Halimi, Hocdet, Frédéric Jacquet, Kyesos, Marie-Albéric Lejeune, François Lionet, Olivier Mangon, Antoine Mussard, Gilles Rastand, Pascal Rimbault, Christelle Romby. Couverture : Fabrice Hourlier. **FABRICATION :** compogravure : LettraPicta, 75010 Paris. **IMPRESSION :** Groupe J. L. **DIFFUSION :** NMPP. Dépôt légal 2e trimestre 1990. Commission paritaire en cours. **ABONNEMENTS/VPC :** MCM, Alfortville (1) 43.78.92.10. Ce numéro a été tiré à 35 000 exemplaires. Amiga est une marque déposée par CBM, Amiga Revue est une publication totalement indépendante de la société Commodore France.

LISTE DES ANNONCEURS

ACE	p.67	Commodore	p58, 59	Phase	p.5
Amie	p.61	FBI	p.45	Power Computing	p.30, 31,32
Atelier Numérique	p.49	FreeDistribution	p.69		
Bab Micro	p.18, 19	Genius	p.13	Scap	p.14
Bus Plus	p.4, 15	Inter Computing	p.85	S2P	p.81
COM	p.57	Jessico	p.55	Trinology	p.39
CIS 2e et 4e de couv.		Mad	p.23		

La plupart des jeux sont tout d'abord écrits pour l'IBM PC, les adaptations sur AMIGA viennent beaucoup plus tard, et n'ont pas toujours lieu. Pourquoi attendre la version AMIGA, alors que la version PC est déjà en boutique et en général à un prix moindre.



La version A500 PLUS sera disponible courant Déc. 91 et permettra d'utiliser un total de 2MO de Chip RAM

DISQUE DUR : La plupart des disques durs du marché sont supportés par la carte. N'hésitez pas à nous appeler afin de vérifier la présence de votre disque dans la liste.

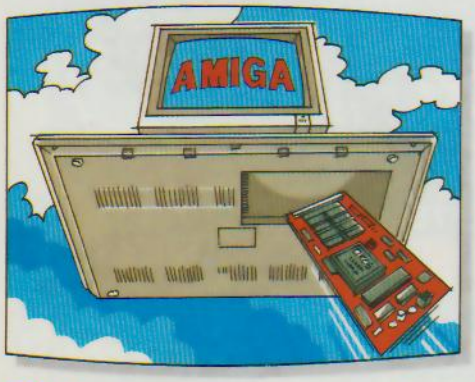
La KCS POWER PC BOARD ajoute 1Mo de mémoire à votre AMIGA et une horloge en temps réel.

Prix d'une KCS POWER PC BOARD ? _____ Frs.
Prix d'une extension 1Mo + Horloge ? _____ Frs.
Prix du MS DOS 4.0 + GW BASIC ? _____ Frs.

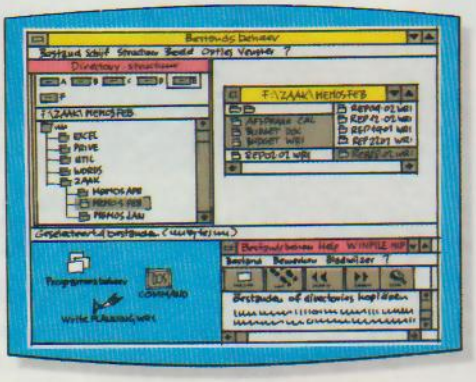
Transformation de votre AMIGA en PC pour simplement _____ Frs.

Pour un prix aussi bas, la KCS POWER PC BOARD transforme votre AMIGA en un vrai IBM PC et ajoute 1Mo de mémoire + une horloge. L'IBM PC le moins cher au monde ?

A partir de maintenant vous pourrez utiliser toute la logithèque professionnelle de l'IBM PC avec votre AMIGA/PC.



VGA : La carte KCS PC POWER BOARD est compatible avec les cartes accélératrices 68030. Lorsque l'on utilise une carte accélératrice avec la carte KCS PC POWER BOARD, la vitesse d'affichage s'accroît de façon spectaculaire !



EGA : Le mode EGA (Enhanced Graphic Adaptator) est maintenant disponible donnant lieu à la totalité de la palette de couleurs. Les 2 modes, EGA et VGA, fonctionnent sur une TV ou sur un moniteur standard, et dans la plupart des cas sans utiliser le mode interlace. Ces 2 modes fonctionnent sur tous les AMIGAs quelle que soit la version du CHIP SET.

Quelques petits plus :

- FLICKER FIXER en mode interlace. Emulation par logiciel.
- VITESSE DE L'HORLOGE : Vous pouvez passer de la vitesse normale (100%) à une allure de 16%. Si certains niveaux de jeu vous semblent trop dur à terminer, cette option vous sera la bienvenue.
- SOURIS : Un nouveau driver de souris permet l'utilisation de la souris AMIGA.
- PAUSE : Une pause peut être effectuée pendant un jeu ou autre, afin de reprendre quand bon vous semblera.

Spécifications techniques :

- Compatibilité excellente.
- 704Ko de mémoire en mode MGA/CGA.
- 640Ko de mémoire en mode EGA/VGA.
- 200Ko de mémoire supplémentaire pour par exemple utiliser un RAMDISK.
- 1Mo de mémoire supplémentaire en mode AMIGA + une horloge en temps réel utilisable dans les deux modes.
- Tous les mises à jour se font par disquette.
- Vitesse d'horloge : 11 mhz.
- Vidéo / Lecteur — Plus rapide que la plupart des AT/386.
- Installée en quelques secondes, elle n'invalide pas la garantie. Il suffit de quelques secondes pour que votre AMIGA se comporte en IBM PC.

PRIX : KCS POWER PC BOARD avec MS-DOS 4.01/GW-Basic-Shell-Phoenix/DOS-Help/1 MO de mémoire sur la carte et horloge dans les deux modes.

TOUT CELA POUR :
2750 F. (A2000, A3000)
2200 F. (A 500)
2200 F. (A500 PLUS)

Vous désirez seulement la carte : ..... **2450 F.** (A2000, A3000)
..... **1900 F.** (A500)
1900 F. (A500 PLUS)

Disponible chez votre revendeur
(s'il ne l'a pas, demandez-lui pourquoi il ne l'a pas en stock) ...
Ou bien directement chez BUS PLUS.

41, rue Barrault — 75013 PARIS
Tél. : (1) 45 80 05 66 • Fax : (1) 45 88 63 82

(en vente par correspondance uniquement)

NEWS

114 MO, QUI DIT MIEUX ?

EVS Informatique nous informe de la sortie de deux nouveaux produits pour Amiga 3000. La carte Mercury est une nouvelle carte 68040 développée par Progressive Peripherals.
Elle est cadencée par un quartz à 28 Mhz et 32 mégaoctets de mémoire 32 bits peuvent être installés directement sur celle-ci. L'autre périphérique, la carte Propram, est une extension mémoire qui supporte 64 mégaoctets de mémoire 32 bits. Ces deux cartes, à la fois indépendantes et complémentaires permettent donc d'avoir jusqu'à 114 mégaoctets de mémoire (18 sur la carte mère, 32 sur la carte Mercury et 64 sur la carte Propram)... une configuration fabuleuse pour les animations !

3M PREND DES COULEURS

3M joue la carte de la convivialité. Désormais, tout est disponible en couleurs : des disquettes 3"1/2 aux écrans cristaux liquides. Leur dernier produit, le 3M 4100 dispose d'une palette de 16 couleurs réelles qui couvrent celles utilisées le plus fréquemment dans les présentations d'affaires et les cours. Sa résolution est de 640 x 480.

CLAP 3

En effet 3ème édition de l'"Amiga Public Domain" à Tournai. N'oubliez pas d'inscrire dans vos agendas ce rendez-vous Amiga qui aura lieu le samedi 4 avril 1992. Bien entendu vous pourrez y compléter vos collections du domaine public, mais il y aura aussi de nombreux bénévoles dans diverses spécialités qui sauront répondre à vos questions. Cette année l'accent sera mis sur la démonstration de programmes et de périphériques. L'Amiga une console de jeux ? Cette journée du 4 avril vous prouvera le contraire...
Vous pourrez également rencontrer des représentants de l'école d'infographie de Tournai. Venez passer une agréable journée à partir de 10 h à la salle St-Brice de Tournai (restauration possible sur place. Pour vous rendre à Tournai, prenez l'autoroute du nord (A1), à Lille prenez l'autoroute de Bruxelles, passez la frontière, sortez à Lamain, ensuite direction Tournai et là le parcours sera fléché à partir de la gare sur les boulevards. Pour plus d'informations, contactez monsieur Jean-Pierre VanBostal au : int. 69.22.58.03

SOS COMMODORE

Pour tous les revendeurs confrontés à un appel d'offre de taille difficile à gérer, Commodore France en la personne de Denis Coquet peut fournir une expertise et une aide de valeur.

Gestionnaire de disque dur DIRECTORY OPUS 590

AMIGA 2000 +écran couleurs +disque 52 Mo +2Mo 10950

PERIPHERIQUES
lecteur externe 3"1/2 590
disque dur 20 Mo pour A2000 2300
disque dur 52 Mo pour A500 3450
carte controleur SCSI A 2000 950
compatibilité PC pour A500 2200

DCTV AVIDEO démonstration permanente

AMIGA 2000 +écran couleurs +disque 52Mo +4Mo de ram + REAL 3D turbo 15950

TOUS LES PRODUITS G.V.P

SWIFT 224 2890
24 aig. couleurs
Deskjet 500 4450
Deskjet 500 coul ..6950
LaserPostcript ...12950
Scanner A4 coul.21900

PHASE
GALERIE "LE SQUARE
93, Avenue du Gl Leclerc
75014 PARIS
45 45 73 00
Mº Alésia - 10h-13h/14h30-19h30
Lundi-Samedi

DIGIVIEW GOLD 4D + FILTRE ELECTRONIQUE 2950

AMIGA 2000 +écran couleurs +disque dur 52 Mo +logiciel REAL 3D 11450

LOGICIELS
DIGIPAINT
DIGIVIEW
DELUXE PAINT
PRO PAGE
REAL 3D
LATTICE C
PAGE SETTER...
nous consulter

DISQUE DUR 52 Mo Quantum avec 2Mo 3990

PERIPHERIQUES
genlock GST GOLD SP 5400
CARTE68030 GVP ....NC
Syquest44Mo int. avec cartouche 4250

AMIGA 2000 +écran couleurs +carte AT +disque 52Mo 13690

Reprise de votre ancienne carte pour une COMBO

-FACILITES DE PAIEMENT -CREDIT - DÉTAXE -VENTE PAR CORRESPONDANCE (COMMANDE SUR PAPIER LIBRE) - PRIX T.T.C.

FLASH

Le 28 mars se déroule la 3ème édition du Forum Club Megaland, soit 600 m2 réservés à l'informatique individuelle. Ça se passe au nouveau Forum des Halles, niveau -3, Porte du Jour.

Ach ! Du 3 au 5 Avril, "AmiExpo" à l'AMK de Berlin, Allemagne.

Le 4 avril aura lieu la 3ème édition de l'Amiga Public Domain à Tournay, salle St Brice. (16) 69.22.58.03.

My god ! Du 7 au 10 Avril, allez donc boire une pinte au "Which Computer Show",National Exhibition Centre de Birmingham, Angleterre.

12-14 Avril : "European Computer Trade Show" au Business Design Centre de Londres, Angleterre.

17-20 Avril : "BitMovie 92" à Riccione, Italie.

Un stage de formation sur Amiga près de Cahors (infographie, digitalisation, PréAO...) ? C'est du 27 avril au 1er mai, 10 participants maximum, possibilité d'hébergement. Renseignements au : (16) 65.37.00.71.

28-31 Mai : "Spring Computer Shopper Show" à l'Olympia de Londres, Angleterre.

28-31 Mai : "Consumer Electronics Show" à Chicago, USA.

5ème édition des Rencontres domotiques de Niort les 21 et 22 octobre 1992. Le compte rendu de l'année dernière est disponible sur papier et disquette. Pour tout savoir, téléphonez au 49.32.58.97.

Sortie de Commodore Magazine, 4ème édition. Au sommaire vous trouverez : un reportage au Sénat (voir notre news "L'Amiga au Sénat"), la présentation de la malette de vente, la présentation du département Grands Comptes, des news, des témoignages, etc.

Le SATIS aura lieu du 17 au 20 mars, Porte de Versailles, à Paris.

FLASH

NEWS

BARS & PIPES

La version française de Bars & Pipes est désormais disponible à l'heure où vous lirez ces réjouissantes lignes. Son prix est d'environ 3 200 F TTC. La version 1.1 sera francisée courant mars ainsi que Sunrise Soft 1.0. Distribué par Storm Production

MATHS CM

C'est le titre d'un nouveau logiciel qui inculquera aux chérubins les notions de mathématiques. Distribué par Micro C. Prix communiqué : environ 220 F.

JEU DE CARTES

PCMCIA (PC Memory Card International Association) présente sa version 2.0 des cartes mémoires. Cette association regroupe actuellement 170 membres (dont Apple, DuPont, Fujitsu, Hewlet Packard, IBM, Intel, Kodak, Mitsubitshi, Motorola, Polaroïd, Texas Instrument...). Mais jusqu'où iront-ils ? 10 Mo sur une carte pas plus grande qu'une carte de crédit et bientôt 20 Mo, et plus. Idéal pour les notes books, portables, etc.

VIDEO FONT

Il s'agit d'un pack de 3 polices vectorielles compugraphics utilisable avec ProPage, édité par Gold Disk. Prix communiqué : 690 F TTC le pack accompagné du logiciel Vidéo Font Maker qui permet de convertir ces dites fontes vectorielles en fonte système bitmap utilisable dans n'importe quel logiciel Amiga. Cela vous permettra d'obtenir des tailles entre 8 et 512 points de façon continue, de régler la largeur, la graisse horizontale et verticale, ainsi que l'inclinaison de l'italique. Formidable, n'est-il pas ? Importé par CIS.

ENFIN !

Dernière minute : l'upgrade pour Amiga 500 permettant de passer au système 2.0 devrait être disponible avant la fin mars chez votre revendeur habituel.
Prix public conseillé : 800 francs TTC.

NEWS

L'AMIGA FAIT VENDRE

La chaîne de magasins Thorn Emi en Norvège fait une utilisation extensive de l'Amiga. Dans 27 de leurs succursales, 10 à 40 moniteurs reliés à des Amiga 2000 se chargent de la promotion des produits et le lancement de leurs offres spéciales. "Une manière privilégiée d'assurer notre propre publicité et celle des produits Commodore" a souligné le porte parole de Thorn Emi Norvège.

CDTV ET AMIGA

Les trois millions d'utilisateurs d'Amiga devraient bientôt pouvoir profiter de toutes les applications développées pour le CDTV. Commodore annoncera très prochainement un nouveau boîtier externe autorisant la lecture, sur Amiga 500, de toutes les applications CDTV. Ce périphérique viendra se connecter sur le port d'extension de l'ordinateur. Une nouveauté qui confirme la politique de Commodore : assurer une synergie entre les différents produits de la gamme.

ATACOM

Atacom est un club Amiga très dynamique. Outre leur projet d'expositions régionales, leur journal bimestriel est très professionnel. Plus de 30 pages réalisées sur Amiga 500 (avec 3 mégaoctets de RAM, Page Setter II et Dpaint IV) sont consacrées à la programmation, aux diverses applications et à la vie du Club. Pour tous vos encouragements : Atacom, BP15, 50130 Octeville.

STAGE VIDEO

Les Films du Genièvre organisent du lundi 27 avril au vendredi 1er mai 1992, près de Cahors, un stage de formation à la vidéo sur Amiga et compatibles PC. Les thèmes abordés concernent la création d'images de synthèse en 2D et 3D, l'animation, la réalisation de logos, de titrages et de génériques, la digitalisation... Cette formation, encadrée par des spécialistes, est ouverte à tous, même aux débutants en informatique. Les stagiaires, 10 au maximum, travailleront sur Amiga 500, 2000 ou 2500, équipés de matériel vidéo et tournant sous Volume 4D, Digiview, Pro-Titler, Broadcast Titler, Elan Performer et Scala. Son coût est de 2 500 F. Pour les inscriptions, il vous faudra composer le : (16) 65.37.00.71.

FAX

Naissance de Storm Production, agence française d'une SA suisse, qui distribue désormais les produits Blue Ribbon en France.
Tel : 43.57.46. 57.

Electronic Arts signe un contrat d'exclusivité avec International Software Publishing pour la distribution de ses logiciels en Pologne. Intérêt non seulement commercial, mais également politique : avec la venue d'un grand de la production software dans ce pays, les réseaux pirates devraient y réduire leur activité.

Le parc mondial Amiga regroupe à ce jour 3 millions de machines. Bref récapitulatif de ce score, on en comptait 1 million en mars 89, et c'est en novembre 90 que la barre des deux millions a été franchie (sources Commodore).

Catherine Parisot laisse le soin à Sylvia Trende de reprendre le flambeau des relations presse chez Lankhor, et ce pour renouer avec les études.

Com1 vient d'être nommé représentant de PCMCIA en France par le comité directeur de PCMCIA, suite à la conférence de presse du 6 février dernier.

Le foyer rural de Maurin (34), association sans but lucratif, organise pour la deuxième fois le 4 avril 1992 une compétition de jeux vidéo. Cette compétition est destinée aux enfants de 8 à 14 ans, ils s'affronterons sur un ordinateur Amiga relié à un vidéoprojecteur qui retransmettra l'image sur un écran géant.

Nouvelle adresse pour
COMMODORE FRANCE : Parc d'activités du Moulin de Massy, 10/12, rue du Saule trappu - BP. 216 - 91882 Massy cedex.
Tel : 60 13 76 76 - Fax : 60 13 76 00.

FAX

L'AMIGA A

REPORTAGE

LE MARCHE DU MULTI-MEDIA

Le multimédia n'est pas un domaine d'application comme la PAO, mais un concept qui ouvre la voie à l'intégration harmonieuse des données textes, images et son. Sur les cinq prochaines années, il est prévu une progression du marché mondial des micro-ordinateurs d'environ 10% par an. Il est reconnu que le marché traditionnel de la gestion d'entreprise devrait peu à peu atteindre une certaine saturation : l'accroissement des ventes se fera, par contre, à travers le développement de nouveaux types d'utilisation de la micro. Un grand nombre de ces nouvelles applications utiliseront la technologie du multimédia.

Si les ventes mondiales dans le domaine du multimédia (produits et services) atteignent 6,4 milliards de dollars cette année, elles devraient atteindre 24 milliards de dollars, en 1994, d'après le "Information Workstation Group of Alexandria - Virginie" (USA). Cette très importante croissance se fera sur les principaux marchés suivants : la présentation assistée par ordinateur (Business Presentation), l'information sur le lieu de vente (Point of Sale System), la formation assistée par ordinateur (en entreprise, dans l'enseignement, pour les particuliers).

De manière plus précise, il s'agira d'applications multimédia comme : bornes vidéo interactives, production de vidéo à coût compétitif (films d'entreprise ou programmes pour télévision câblée), vente et prise de commandes télématiques, réalisation de base de données images (pour les médecins, les services publics, les agents immobiliers, les services de tourisme, etc.), l'archivage de données images et son, la simulation, la post-production vidéo...

Commodore a fait le pari de figurer parmi les constructeurs qui comptent sur ce nouveau marché de la communication interactive.

Côté professionnel, l'Amiga 3000 a toutes les capacités nécessaires pour s'imposer comme une référence ; côté "personnel", le CDTV ouvre les portes d'un nouveau mode de communication sur le petit écran, tant dans l'environnement familial que pour la formation continue, l'enseignement...

Commodore a présenté au PC Forum 1992 de nouveaux produits dans les gammes "informatique professionnelle" et "informatique personnelle", et de nouvelles applications, sur compatibles PC et sur Amiga. Le stand de Commodore était divisé en deux parties, les nouveautés et les solutions, présentées sur deux îlots séparés, les partenaires de Commodore étant réunis sur un espace commun.

CDTV + périphériques

CDTV : outil informatique et vidéo.

UNE STATION MULTIMEDIA PROFESSIONNELLE

Bâtie autour d'un Amiga 3000 et de son système auteur AmigaVision, la station multimédia professionnelle de Commodore permet la gestion interactive d'éléments graphiques ou textuels, d'animations et aussi de séquences vidéo (grâce au pilotage interactif d'un lecteur de vidéodisque laser avec incrustation des séquences vidéo, ou le mixage entre des données informatiques et une source vidéo, caméra ou bande).

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES DE L'AMIGA 3000 TOWER

Processeur	68030 Motorola
Vitesse	25 MHz
RAM	5 Mo
Extension maximum	18 Mo
Disquette	1 x3"1/2 (880 Ko)
Disque dur	100 ou 200 M
Coprocesseur arithmétique	68882
Interfaces intégrées	1 port série, 1 port SCSI, 1 port //, 1 port Vidéo RGB, 1 VGA, 1 souris, 1 manette de jeux
Emplacement pour	5 x 32bits Zorro III 2 x AT 1 x Vidéo
Système d'exploitation	Workbench 2.0
Logiciel standard	AmigaVision
Souris	en standard
Clavier	102 touches
Alimentation	220V, 2,5A

Amiga 3000 : la plate-forme

Pour la première fois une station multimédia Amiga 3000 comprenant la carte graphique AVidéo 12 d'Archos et le logiciel TVTools développé par la société Tecsoft Image est présente au Forum PC.
La carte graphique AVidéo 12 permet d'améliorer les capacités graphiques de l'Amiga 3000 en affichant 4 096 couleurs simultanées avec une résolution de 640 X 512.
TV Tools est un intégré de communication composé de plusieurs modules permettant la réalisation de journaux internes, de bornes interactives ou de chaînes d'informations câblées.
L'Amiga 3000 est construit autour d'un processeur 32 bits Motorola 68030 cadencé à 25 MHz et d'un co-processeur arithmétique 68882.
Pour stocker les données, il dispose d'un disque dur SCSI rapide (9 ms de temps d'accès) de 50 Mo à 100 Mo selon les options.
Son système d'exploitation original, Amiga DOS 2.0 fonctionne de manière multitâche. Il est ainsi possible de présenter à l'écran une animation complexe tout en pilotant un vidéodisque laser et en jouant de la musique, sans qu'aucune de ces tâches ne soit affectée. Amiga DOS 2.0 offre à l'utilisateur une interface graphique conviviale : multi-fenêtres, menus déroulants et souris.
Grâce à 2 co-processeurs et à des interfaces spécialisées, l'Amiga est en standard l'ordinateur le mieux armé pour la création graphique et la mise en œuvre des technologies multimédia.
Le processeur "graphique" offre une haute résolution (1280 x 512 pixels) avec une palette de 4096 couleurs.
Le processeur "sonore" prend en charge la génération du son 4 voies en stéréo. L'Amiga 3000 possède en standard une sortie vidéo RVB à 15.75 KHz pour un genlock PAL et un désentrelaceur vidéo, en plus, bien sûr, des traditionnels ports série, parallèle et souris.

Amigavision : le chef d'orchestre

Il s'agit du cœur du système. Ce système auteur permet de réaliser des applications professionnelles.
AmigaVision utilise la technique de la programmation par icônes et permet le contrôle de n'importe quel média (audio, vidéo, graphique, animation, titres et textes) ; de plus il intègre une base de données dont les fichiers sont au format dBase III ; signalons enfin que sa simplicité d'emploi le met à la portée des non-informaticiens.

LES NOUVELLES STATIONS MULTIMEDIA "PERSONNELLES"

Sur Amiga 500 et CDTV :

Un boîtier CD-ROM pour transformer les Amiga 500 et 500 Plus en CDTV. Multimédia depuis l'origine, c'est en septembre 1987 que Commodore lance l'Amiga 500 (complété, fin 1991, par l'Amiga 500 Plus), destiné

A500 Plus avec A690

L'AMIGA AU FORUM PC

Amiga 3000 Tower

au marché familial. Aujourd'hui, Commodore permet l'ouverture de cette station à la toute nouvelle technologie du CDTV, en présentant un nouveau boîtier CD-ROM, l'A690.
Ce boîtier CD-ROM se connecte sur l'Amiga 500 (avec 1 Mo de RAM) et sur l'Amiga 500 Plus.
Au démarrage de la machine, l'Amiga reconnaît le périphérique, avant le lecteur de disquettes. L'Amiga 500 se transforme alors en CDTV.

Le boîtier comporte également un connecteur qui permet une extension réseau local ou un adaptateur SCSI. Il se pilote avec un clavier ou une souris.
Ce nouvel outil va permettre aux possesseurs d'Amiga de lire toutes les applications développées pour le CDTV. Par ailleurs, Commodore élargit ainsi considérablement le marché aux développeurs d'applications sur support CD-ROM pour CDTV.

A690

L'Amiga-CDTV, pour transformer le CDTV en Amiga :

Le CDTV de Commodore était lancé en France fin mai 1991, devançant ainsi de plusieurs mois les produits concurrents. Ce tout premier lecteur multimédia interactif est un nouveau concept qui transforme le poste de télévision en un outil personnalisé, d'éducation, d'information et de loisirs. De couleur noire, au design "High-Tech", il se connecte au poste de télévision par la prise péritel tout comme un magnétoscope, et se pilote à l'aide d'une télécommande à infra-rouge. L'informatique qu'il referme (un moteur Amiga 500 Plus) est totalement transparent à l'utilisateur. L'Amiga-CDTV était présenté sur le stand Commodore avec le ION-RC 260 de Canon (appareil photo magnétique permettant d'enregistrer 50 images sur mini-disquette).

DE NOUVEAUX TITRES POUR LE CDTV

Sur son stand au PC Forum, étaient présents des nouveaux titres développés dans les domaines de l'éducation et de la formation : "LTV English" et "Astérix and Son" pour apprendre l'anglais, ainsi que différents livres pour enfants illustrés interactifs, pour apprendre à lire d'une autre façon. A ce jour, plus de 50 titres sont disponibles en France, dont un vingtaine en français.

L'AMIGA 3000 TOWER

Commodore a également présenté au PC Forum, l'Amiga 3000 en version Tower. Avec cette nouvelle machine, Commodore renforce sa gamme vers le haut, puissante station de travail ou serveur de réseau, l'Amiga 3000 Tower est également conçu pour développer des grosses applications de type CAO, DAO, ou pour travailler sous Unix : il est architecturé autour d'un processeur Motorola 68030, cadencé à 25 Mhz, et possède 5 Mo de RAM, extensibles à 18 Mo.

L'Amiga 3000 Tower présenté sous une configuration Unix Système V4 et ATT. Il dispose d'une carte graphique cA2410 (1024 x 102 en 256 couleurs) et fonctionne avec les logiciels X-Window et OpenLook. La machine est installée en réseau TCP/IP avec toute la gamme de compatibles PC exposée. L'Amiga 3000 Tower peut également fonctionner en réseau hétérogène PC et Amiga.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Amiga 3000

Processeur Motorola 68030 32 bits
Co-processeur arithmétique 68882 à 25 MHz
Mémoire vive 2 Mo (extensible à 18 Mo)
Disque dur 50 Mo(ou100 Mo)
1 Mo de mémoire chip RAM (vidéo), extensible à 2 Mo sur la carte mère
Lecteur 3"1/2 (880 Ko)
Interface standard SCSI
Système d'exploitation multitâche
Processeur graphique spécifique
Processeur sonore spécialisé 4 voies stéréo

AmigaVision

Système auteur multimédia pour des applications professionnelles
Intègre tous les média : audio, vidéo, graphique etanimation, texte
Programmation par icônes
Compatible dBase

DE L'AUDACE, ENCORE ET TOUJOURS !

LA COUV'

Telle est la devise des créateurs en 3D. L'image de synthèse, encore méconnue du grand public, se fraie un chemin dans le monde des arts graphiques depuis quelques années. L'auteur de la couv' de ce mois-ci nous fait part de ses réflexions personnelles, et des ses sentiments à l'égard de la synthèse.

C'est depuis 2 ans et demi que je me consacre à la 3D. A la suite d'un article consacré à l'A2000 et à DPIII, j'ai été séduit par les possibilités grahiques de l'ordinateur. "A cœur vaillant, rien d'impossible", fort de cette idée j'ai acheté ma première station graphique. Mais je me suis équipé moins d'un an après de Sculpt, plus sophistiqué et plus conforme à la réalité de mes pensées. En 1990, je suis entré dans le groupe PECO comme réalisateur. J'ai eu la chance de rencontrer, en la personne d'Enrico Orlando (PDG), un interlocuteur attentif aux nouvelles technologies.
Il m'a accordé sa confiance et m'a permis d'avoir des moyens techniques importants, indispensables dans une logique de production. A cela il faut ajouter la souplesse qu'il me laisse en terme de création.

UN PEU DE TECHNIQUE

Je bénéficie aujourd'hui de plusieurs stations A3000 et A2000, et travaille sur Caligari, avec carte Vista, Tips, lecteurs optiques, cartes accélératrices, etc. Avec mon équipe, pour se prémunir des mauvaises surprises (surbrillance et anti-aliasing douteux), on a choisi d'office d'avoir une démarche Broadcast.
Tous les reports d'images s'effectuent en Béta SP, et cela préserve notre quiétude.
L'image de synthèse relève plus de la sculpture que du dessin, et encore davantage de l'homme qui se trouve derrière la machine. Contrairement à la plupart des idées reçues, l'ordinateur n'est pas un créateur d'images, il n'est qu'un outil voué à un rôle d'exécution.
Utiliser des technologies avancées vous accorde plus de rapidité, de qualité dans la production d'images, mais en rien ne vous stimule l'esprit. C'est pourquoi, à tous ceux préoccupés de savoir quel matériel nous utilisons, j'ai envie de dire : préoccupez-vous du contenu plutôt que de la forme. L'ordinateur est un nouveau support graphique, il sert à raconter des histoires.

Il n'est pas une fin en soi, puisque la démarche de communication, de faire partager une sensibilité, n'est pas de son ressort mais de l'homme qui en use. De la même façon, est-il plus important pour le spectateur de savoir quelle toile et quel pinceau servent à l'artiste, ou de considérer son œuvre spontanément ! ?
L'intérêt principal de l'ordinateur est d'être un laboratoire d'essais où vous pouvez donner libre cours à toutes vos curiosités.
L'important est de réaliser l'image qu'on a dans la tête, sans faire de compromis à l'ordinateur. Vous pouvez développer votre sens des astuces, de la débrouillardise, et multiplier les recherches afin de contourner les contingences techniques.

BON ANNIVERSAIRE !

Le personnage de la couv' traduit pour moi une projection hyper-réaliste de l'imagination, que la synthèse 3D se charge d'exprimer virtuellement. Sans oublier le plaisir que j'ai à souhaiter bon anniversaire à Amiga Revue ! La fusion du travail de création et d'imagination de l'homme et de la technicité de la machine autorise la création virtuelle de tout univers. Cette image n'en est qu'une illustration.

Deux jours ont été nécessaires à la réalisation de cette image sur Caligari. La pièce et l'ordinateur sont conçus sur Caligari, et le personnage sur Sculpt, bien qu'achevé sur Caligari.
Les différentes textures du mur au parquet, sont le fait de Tips. Il a fallu 4 h 30 de calcul à l'image pour naître dans une taille de 3 072 x 2 045. Pour finir, elle a été "shootée" en 4.5'. Aux considérations de ce type, j'avoue préférer l'aspect imaginatif et créatif.

On pourrait croire que la spécificité d'une commande institutionnelle soit un frein au plaisir éprouvé.
Pas du tout ! Tout en étant conscient de la nécessité d'atteindre les objectifs, vous pouvez toujours apporter votre graine personnelle au projet !

Récemment, la réalisation d'un clip pour l'Aérospatiale "Sep Snecma" m'a été donné à faire.
Après 4 semaines de travail, teintées parfois de sueurs et d'angoisses, la modélisation et la post-production étaient achevées. Huit objets étaient à reproduire avec fidélité, dont la navette Hermès et ses moteurs, ou encore Ariane...

Les contraintes se sont multipliées, mais les 2,40 mn du clip final, diffusé sur TF1 et FR3, vous mettent du baume au cœur.

Actuellement, une bande dessinée en synthèse 3D est en cours de réalisation, et des actions de partenariat sont menées pour un court métrage. Parallèlement, je donne des cours à l'Ecole Nationale d'Art de Cergy Pontoise sur Caligari.

Nos outils, assez onéreux aujourd'hui, cherchent à se démocratiser, et leurs prix baissent peu à peu.
La banalisation est un bien, elle stimule l'imagination des usagers, elle est créatrice d'une émulation active.

Fabrice Hourlier

AMIGA REVUE

25 FRANCS

ANCIENS NUMEROS DISPONIBLES

N° 2 AMIGA, L'image Vidéo !

N° 4 Photo Paint. Wordperfect. Interceptor.

N° 19 Dossier : Handicap, périphériques de commande et logiciels – Le Workbench 1.4 – La reconnaissance de caractères – Numérisation : le VIDI GRABBER

N° 20 Dossier : Prix : Du producteur au consommateur – Discopy : Le PC TOOLDS de l'Amiga – Vidéo : Les formats et standards

N° 22 Dossier : Bureautique : Maxiplan plus, le tableur qui excel – Image : Imagelink le pont vers l'image professionnelle – Son : Midi un quart après l'Amiga

N° 24 Dossier : Amigavision le créateur multimédia – Mixator : Le roi de l'incrustation Turbo silver : Mode d'emploi – WR 2.0 : Commodities exchange

N° 25 Dossier : IFF, SCSI Garbage – Cartes accélératrices lesquelles choisir Mac Info : Le complément d'A-Max

N° 26 Dossier : Amos, faites vos jeux – Master Track pro et Midi transport Texture suite : La 2D

N° 28 Softs en stock : 2D, color image, intelligence artificielle PAO, Propage 1.3F, fractales, vista – Hard Card : série II – A-Max II

N° 29 Dossier : l'Amiga en librairie – PPS : nouveautés Hard et Diskmaster 1.4 – Langage : Aztec C V5, OD SAS

N° 30 Dossier : Les réseaux, ça vous branche – Image : DKB Trace, FLCLQ, Elan Performer – A la carte : Le Flicker fixer A 2320 Demos : Le plaisir Demo, le choc des photos

N° 31 Exercices pratiques : Maxiplan, Sculpt Animate 4D, Professional Page, Publishing Partner, Deluxe Paint, A-Max – Test : Le poids des Mo, le choc des photons, Personal finance Manager – A la carte : VS Trumpcard Pro

N° 32 Dossier : Arexx sur image, rendu et rendering – Utilitaires : Domaine public, volumm 4D : dernière version – Vidéo : VideoMaster ! Le Maître ? A la carte : CD-Rom, Video toaster, XPower Pro, le voleur de couleurs

N° 33 Test : Real 3D – Son : Amiga revue pratique : 1er épisode – A la carte : A500 carte Atonce, A2000 Fast card Plus – Educatif : My taylor is rich !

N° 34 Programmation : Les paysages fractales – Test : Vista Pro – Domaine public : Le générateur de fractales – CD : c'est déjà demain – Demo : Achetons français A la carte : Disque dur GVP pour A500, Carte graphique Digest.

N° 35 Dossier : CDTV CD Rom Banque d'images - Action replay 2

N° 36 Son : Bar and Pipes Image : Art départment pro - Bureautique : Worworth

N° 37 TEST : Graphisme 16 millions de couleurs avec Hame Vidéo : Live

N° 38 68040 : ENFIN ! Salon : CES DE LONDRES

N° 39 DELUXE PAINT 4 : le magicien de la couleur Événement : le devcon

N° 40 Commodore France dit tout KOLOSSAL Cologne A 800 Plus

N° 41 La Cuvée CIS 92 VD 2001 Construisez votre satellite

N° 42 Reportage Tecsoft : les artilleurs de Metz Tests - Son - Vidéo - Image - Bureautique

Remplissez le bon, expédiez-le avec votre chèque bancaire ou CCP à :

MCM AMIGA REVUE

16, quai Jean-Baptiste-Clément, 94140 Alfortville

Cochez les cases correspondant à votre choix.

❑ N° 2	❑ N° 22	❑ N° 29	❑ N° 34	❑ N° 40
❑ N° 4	❑ N° 24	❑ N° 30	❑ N° 35	❑ N° 41
❑ N° 19	❑ N° 25	❑ N° 31	❑ N° 37	❑ N° 42
❑ N° 20	❑ N° 26	❑ N° 32	❑ N° 38	
❑ N° 21	❑ N° 28	❑ N° 33	❑ N° 39	

Je commande .....anciens numéros au prix de 25 F. le numéro. Total .....F. + 8 F.de frais de port.

DOMTOM - Etranger + 5 F. de port

Nom : .....

Adresse : .....

Ville : .....

BON COMMANDE

NEWS

VROOM !

La simulation automobile de Lankhor, vient de sortir sur Amiga. Son environnement graphique 3D, et sa jouabilité exceptionnelle lui ont déjà valu le Tilt d'or de l'année. Pendant toute une saison de championnat vous affronterez Prosit et Modena (sic!) sur les circuits du monde entier pour accéder au titre suprême de champion du monde de Formule 1. Un must pour les spécialistes et un détour conseillé pour les non initiés.

MAITRE D'HOTEL

Avec son logiciel NC Resthotel, créé en 1985, Nord Concept Diffusion propose une solution de gestion complète pour l'hôtellerie et la restauration. Aux modules classiques d'administration (comptabilité, statistiques, paies...) viennent s'ajouter, à la carte, des modules plus spécifiques aux différents métiers : prise de commandes, gestion de tables, de cave et du bar, etc. Distribué par Nord Concept Diffusion.

L'AMIGA AU SENAT

La société SGcom vient de faire entrer l'Amiga au Sénat. Deux Amiga 3000 dotés de 4 mégaoctets de RAM, d'un disque dur de 50 mégaoctets, d'une carte haute définition Avidéo 24 sont reliés à environ 70 téléviseurs dans les couloirs du Palais du Luxembourg.

Ils permettent aux sénateurs ne se trouvant pas dans l'hémicycle de suivre le déroulement de débats.

RECTANGLE BLANC

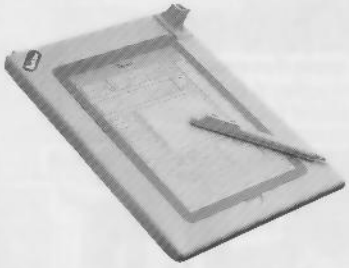
Free Spirit Software récidive. Après Sex Vixens From Space, Vitepro annonce la sortie en France de leur dernier logiciel pour adultes : Sex Olympics (Free Spirit Software). Un jeu probablement très chaud qui ne devrait pas laisser les amateurs insensibles... ni même, mais pour des raisons différentes, les mères de famille.

Qui pourrait leur assurer en effet que nos petites têtes blondes se verront refuser l'achat de ce logiciel dans leur grande surface préférée ?

Genius A GENIUS POUR ATARI/AMIGA VISION!

SCANNER COULEUR
A plat Genius (pour Amiga et Atari), peut lire jusqu'a 16 millions de couleurs (gray scale and noir et blanc). La rapidité du scanner en mode full couleur est de 90 secondes, pour une page A4. Interface: SCSI

SCANNER A MAIN
Genius pour Amiga et Atari noir et blanc ... avec 256 vrai nuance de gris, vous n'avez pas besoin d'être professionnel pour travailler en haute qualité graphique.



SOURIS GENIUS
Compatible Amiga, Atari, Amstrad, PC 1640
350 DPI. Cette souris améliorera votre productivité en pao, et dans vos application graphique ect...

TABLETTE GRAPHIQUE GENIUS
Pour Amiga, Atari format 9''×6'', 12''×12'', 18''×12''. Que vous soyez étudiant ou professionnel la tablette Genius vous sera très utile.

CHERCHONS OEM, AGENTE EXCLUSIVE!

KYE

KYE SYSTEMS CORP.
4Fl., No. 146, Sung Chiang Road, Taipei, Taiwan, R.O.C.
TEL: 886-2-5651394 FAX: 886-2-5619658

NEWS

NOUVELLE EPSON

Epson, le spécialiste de l'imprimante matricielle, vient d'étoffer sa gamme avec une nouvelle imprimante grand public. La LQ-100, élaborée après une enquête utilisateur très détaillée, répond à beaucoup de vos attentes : compacte (elle peut être installée horizontalement ou verticalement), plus silencieuse, elle dispose de 5 polices de caractères en version de base dont deux polices vectorielles. Prix public conseillé : 2 990 F HT.

COMMUNAUTE AMIGA

Les très sympathiques élèves de l'ESIGELEC (Ecole Supérieure d'Ingénieurs en Génie Electrique) nous informent du développement de leur association Amiga. Depuis quelques jours leur serveur 3616 MCOM (rubrique AUSERS) permet de télécharger des programmes DP testés et approuvés par leur commité. ESIGELEC, Club Amiga, 1 rue du Maréchal Juin, BP 14, 76131 Mont-Saint-Aignan Cedex.

DPOC

DPOC est une société française de distribution de logiciels du domaine public. Pour toute commande vous recevrez pendant quatre mois "La nouvelle du DP" un fanzine qui vous livrera trucs et astuces, news, tests de logiciels et bidouilles. A titre d'information, sachez que le premier numéro vous explique comment obtenir 1 mégaoctet de chip ram sur un Amiga 500 rev 6a/7...
DPOC, Olivier Coquet, 10 rue du Gros Orme, 91290 La Norville.

BORNE

La société G.O. Graphique n'en est pas à son coup d'essai. Elle vient de créer une nouvelle borne interactive pour la compagnie Primagaz. Renseignements chez : G.O. Graphique, 8 rue des Cigognes, 37550 Saint-Avertin

62, rue Gabriel Péri - 93200 Saint-Denis
Tél: 42.43.22.78 - Fax: 42.43.92.70
Métro Saint-Denis Basilique
Du mardi au samedi de 9h à 19h

SCAP Informatique

Appelez-nous pour obtenir nos derniers prix...

DOMAINE PUBLIC
Arrivages constants des Etats-Unis, d'Angleterre & d'Allemagne.
jeux-démos-langages-utilitaires-images
Envoyez-nous une enveloppe timbrée pour recevoir notre catalogue gratuit
30 frs la disquette, la 5ème gratuite !!!

OCCASIONS
1ère main des machines révisées garanties 6 mois à des prix défiant toute concurrence.

AMIGA 3000
Stations 16 et 25Mhz
Stations Unix couleur
Démonstration et promotion...

PROMOTION
Lecteurs externes complets 3"1/2
690,00 frs
Dans la limite des stocks disponibles

PROMO
A2000 + CARTE GVP + 105Mo Quantum
12950,00FRS

SCAP Informatique rachète votre A500 pour l'achat d'un A2000 aux meilleures conditions...

UNITES CENTRALES
Amiga 500
Amiga 500 écran 1084S
Amiga 2000
Amiga 2000 écran 1084S
SUPER PROMO N.C.

LES PRIX, LA COMPÉTENCE, TOUS LES ATOUTS SONT ENTRE VOS MAINS...

Disquettes 49F les 10

Prix indicatifs, succeptibles d'êtres modifiés sans préavis – Les promotions ne sont pas cumulables – Dans les limites des stocks disponibles

ACCROISSEZ LA PUISSANCE DE VOTRE AMIGA

(A3000 / A2000 / A500+ / A500 / A1000)

Bus+ Bus+ Bus+

EXPANSION SYSTEMS — Bus+ DataFlyer

LA LIBERTE DU CHOIX : SCSI - IDE - SCSI/IDE

DataFlyer SCSI
LE GRAND CLASSIQUE

A2000

DataFlyer 45 (*) ..... 2.850 F.
DataFlyer 52 Q ..... 3.290 F.
DataFlyer 105 ..... 4.450 F.
DataFlyer 210 Q ..... 9.750 F.

A500

DataFlyer 500/45 (*) ..... 3.250 F.
DataFlyer 500/52 Q ..... 3.650 F.

(*) Dans la limite des stocks disponibles

DataFlyer IDE
Nouveau contrôleur combinant la rapidité de transfert et l'économie des disques AT/BUS

A2000

DataFlyer IDE 45 ..... 2.590 F.
DataFlyer IDE 52 Q ..... 2.990 F.

A500

DataFlyer IDE 500/45 ..... 3.050 F.
DataFlyer IDE 500/52 Q ..... 3.490 F.

DataFlyer SCSI/IDE
Nouveau : la possibilité d'utiliser en même temps les deux standards sur votre AMIGA

A2000

DataFlyer SCSI/IDE 45 ..... 2.990 F.
DataFlyer SCSI/IDE 52 Q ..... 3.450 F.

A500

DataFlyer SCSI/IDE 500/45 ..... 3.590 F.
DataFlyer SCSI/IDE 500/52 Q ..... 3.990 F.

EXTENSIONS MEMOIRES

AMIGA A-500 Plus
MICROBOTICS M502
EXTENSION 1 MO

Permet de faire passer l'Amiga-500 Plus à 2 MO de CHIP RAM.
M502 ..... 675 F.

DataFlyer — DATA FLYER RAM
Carte d'extension mémoire pour A500 et A2000. Permet d'apporter jusqu'à 8 MO de RAM supplémentaire à votre Amiga. DATAFLYER RAM se peuple de SIMMs

A500

La carte s'installe sur la carte contrôleur SCSI DATAFLYER. (Totalement compatible avec la Base-Board et la combinaison des deux peut faire monter la Ram de votre 500 jusqu'à 10.5 MO !

A2000

la carte s'installe dans un connecteur 100 broches ou se monte sur la carte contrôleur DATAFLYER (à partir de la version 1.0 de la DATAFLYER PLUS).

DATAFLYER RAM

peuplée OK ..... 850 F.
2 MO ..... 1.700 F.
4 MO ..... 2.600 F.
8 MO ..... 3.990 F.

EXPANSION SYSTEMS — BASEBoard 4 PLUS
Permet de faire passer l'Amiga-500 PLUS à 5 MO de RAM au total, en donnant un total de 2 MO de chip Ram et 3 de fast Ram

BASEBOARD 4 PLUS peuplée OK ..... 850 F.
BASEBOARD 4 PLUS peuplée 2 MO ..... 1.650 F.
BASEBOARD 4 PLUS peuplée 4 MO ..... 2.350 F.

A500

BASEBOARD peuplée OK ..... 950 F.
BASEBOARD peuplée 2 MO ..... 1.750 F.
BASEBOARD peuplée 4 MO ..... 2.450 F.
BASEBOARD peuplée 6 MO ..... 3.750 F.

8-UP ! (DIP)

2/8 MO (A2000)

MICROBOTICS

2 MO ..... 1.750 F.
4 MO ..... 2.650 F.
6 MO ..... 3.600 F.
8 MO ..... 4.450 F.

AMIGA 1000
NOUS NE VOUS OUBLIONS PAS

VOUS EN REVIEZ — BUS PLUS — VOUS L'APPORTE

BOITIER EXTENSION 2/8 MO peuplé 2 MO : ..... 2.490 F.

BOITIER D'EXTENSION DATAFLYER SCSI 52 Q ..... 3.990 F.

BOITIER D'EXTENSION DATAFLYER IDE 45 ..... 3.490 F.

(Toutes ces cartes sont utilisables sur A2000 / 4000+ / A500)

TRANSFORMEZ VOTRE A500 / A500+ EN STATION DE TRAVAIL ERGONOMIQUE

Stand en métal permettant l'installation du moniteur, du second lecteur et de l'alimentation de votre Amiga (stand à la couleur de l'Amiga)

STAND AVA500/500+ ..... 690 F. (port et emballage : 70 F en sus)

VOUS RECHERCHEZ ... Bus+ VOUS PROPOSE

TRUMPCARD PROFESSIONAL
CARTES CONTROLEUR ET DISQUES DUR

GRANDSLAM A2000 ..... 2.690 F.
GRANDSLAM A500 ..... 3.300 F.

A2000

GRANDSLAM HC 52Q QUANTUM LP 52S (14-19 mS) ..... 5.490 F.
GRANDSLAM HC 105Q QUANTUM LP 105S (14-19 mS) ..... 7.300 F.

A500

GRANDSLAM 500/52Q QUANTUM LP 52S (14-19 mS) ..... 6.490 F.
GRANDSLAM 500/105Q QUANTUM LP 105S (14-19 mS) ..... 8.300 F.

TRUMPCARD PRO

TRUMPCARD PRO HC 52Q QUANTUM LPS 52S (14-19 mS) ..... 4.550 F.
TRUMPCARD PRO HC 105Q QUANTUM LPS 105S (14-19 mS) ..... 6.390 F.
TRUMPCARD PRO 500/52Q QUANTUM LPS 52S (14-19 mS) ..... 5.350 F.
TRUMPCARD PRO 500/105Q QUANTUM LPS 105S (14-19 mS) ..... 7.450 F.

TRUMPCARD

TRUMPCARD HC 45 FUJITSU (25 mS) ..... 3.650 F.
TRUMPCARD HC 52Q QUANTUM LPS 52S (14-19 mS) ..... 4.890 F.
TRUMPCARD 500/45 FUJITSU (25 mS) ..... 4.550 F.
TRUMPCARD 500/52Q QUANTUM LPS 52S (14-19 mS) ..... 4.850 F.

HAM - E HAM - E +
LA CARTE 24 BITS-16 MILLIONS DE COULEURS QUE TOUS LES AMIGA-USERS ATTENDAIENT

Résolution HAM-E : 384 x 560 - HAM-E+ : 768 x 560
• Pas besoin de vous séparer de votre moniteur 1084s.
• Compatibilité avec les formats Targa, GIF, etc... • Sauvegarde et conversion des images en IFF 24 bits. • Dimension maximale de l'image 32.767 x 32.767 pixels. • Interface utilisateur simple et intuitive.

Prix : HAM-E : 3.250 F HAM-E+ : 4.750 F

COMPATIBILITE TOTALE HAM-E VOLUMM-4D

MegAChip 2000/500
Offrez à votre Amiga 2 MO de mémoire vidéo !

Installation simple et rapide. Compatible avec la plupart des cartes accélératrices, et beaucoup d'autre périphériques. Livrée peuplée d'1 MO pour atteindre 2 MO.

MegAChip 2000/500 : ..... 1.690 F
(livrée sans le Super fat Agnus)

SECURE KEY
Contrôlez les entrées des tiers sur votre Amiga. Pour A2000 et A3000. Installation simple et rapide.
SECURE KEY : ..... 690 F.

Téléphonez pour nous demander votre Distributeur le plus PROCHE

CONDITIONS GENERALES DE VENTE : Nos prix s'entendent TTC départ Paris, strictement comptant. Prix pour USA, Livre sterling au 15/01/92. • PORT métropole : Carte et Chèque Jun : 29 F - Autres produits : 50 F.

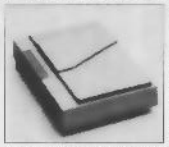
MicroBotics, Inc. VXL-30
LA CARTE ACCELERATRICE 68030 POUR AMIGA 500 et A2000

Enfin une carte accélératrice intelleigente et modulable ! Choisissez la carte accélératrice adaptée à vos besoins !
Les cartes VXL30 étant totalement évolutives, vous pourrez à tout moment décider d'y ajouter ou d'en modifier les éléments. Vous pourrez ainsi optimiser les performances de votre carte VXL30 au rythme de l'évolution de vos propres exigences..

• **VXL** 25 ECO ..... 2.890 F.
• **VXL** 25 ECO +68882 ..... 4.390 F.
• **VXL** 25 ECO +68882 + 2MO RAM B. burst 6.990 F.
• **VXL** 40 ECO +68882 + 2MO RAM B. burst 8.790 F.
• **VXL** 50 + MMU +68882 + 2MO RAM B. burst 11.190 F.

PRINT TECHNIK
AMIGA (A500, A2000, A3000)

PROFESSIONAL SCANNER



• Scanner à plat, format A4, avec « ampoule blanche » et mécanisme de haute précision assurant 600 DPI « vrais » en direction verticale pour obtenir de meilleurs résultats. • Capacités de scan de 75 à 600 DPI. • Compatible avec toutes les résolutions Amiga. • Impression directe sur HP LaserJet • Livré avec OCR Junior, logiciel de reconnaissance de caractères de grande qualité. • 3 MO de mémoire recommandés pour une bonne utilisation.
Prix : ..... 9.500 F

XL HANDY SCANNER

Largeur de scan 128 mm (permet de scanner des demi-pages) 400 DPI 32 niveaux de gris. Prix : ..... 2.350 F

Lecteur interne Amiga A500	560 F.
Alimentation A500	450 F.
Extension A500 avec horloge et interrupteur	290 F.
Extension A500 sans horloge	260 F.

KCS
POWER PC BOARD (A500)

La plus belle machine pour le graphisme, le son et les jeux devient un ordinateur PRO et vous permet d'utiliser la logique bureautique PC. En plus, votre ordinateur passe à un total d'un MEGA OCTET ET DEMI.

POWER PC BOARD maintenant disponible pour A2000 et A3000.

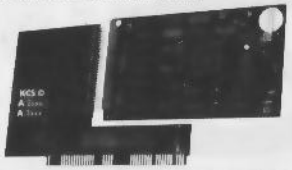
VERSION 3.0 maintenant encore plus performant
• EGA/VGA • Driver sours KCS
• Ram disk MS-DOS • Vitesse 11 MHZ

A500

KCS POWER PC BOARD 4500 nouveau prix ..... 2.200 F.
KCS POWER PC BOARD 4500 (sans MS DOS, etc.) nouveau prix ..... 1.900 F.
KCS POWER PC BOARD 4500 PLUS nouveau prix ..... 2.200 F.
KCS POWER PC BOARD 4500 PLUS (sans MS DOS, etc.) nouveau prix ..... 1.900 F.

A2000 / A3000

KCS POWER PC BOARD A2000/A3000 ..... 2.750 F.
KCS POWER PC BOARD A2000/A3000 (sans MS DOS, etc.) ..... 2.450 F.



TRILOGIC
AMIGA AUDIO DIGITIZER

SAMPLER MK2

Le SAMPLER STEREO Amiga le PLUS RAPIDE (1 million d'échantillons par seconde). • Des SUPER résultats avec CD AUDIO. • Réglage du niveau d'entrée par BOUTON. • Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (passthrough). • Reste connecté même hors utilisation. • Livré avec câbles, discquette. • En option adaptateur automatique d'impression. Compatible A3000. Prix ..... 550 F.

INTERFACE MIDI

INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000
Equipée d'une prise IN, d'une prise OUT ET D'UNE THROUGH et en plus de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur. La souplesse de votre interface en est grandement augmentée. Prix ..... 400 F.

MOUSE-JOYSTICK

Ne vous casez plus la tête... et ne casez pas non plus votre Amiga. Il existe un moyen simple de passer de la souris au joystick. Une simple pression sur le commutateur suffit ! Prix ..... 155F.

CHANGE KICKSTART
A500 Plus, A500, A2000, le choix, vous l'avez !

CHANGE KICKSTART ELECTRONIQUE
Passez du 1.3 au 2.0 sans éteindre votre Amiga. Appuyez 5 secondes sur les touches de reset... et changez de KS sans attente. Pose simple et rapide.

ELECTRONIC CHANGE KICKSTART (sans ROM KS1.3 ou 2.04) ..... 390 F.

CHANGE KICKSTART classique (sans ROM) ..... 240 F.
(Vous permet de Booter sous 1.3, ou 2.0 ou plus)

BON DE COMMANDE BUS PLUS — A ENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT

BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS
Tél. (1) 45 80 05 66 - Fax (1) 45 88 63 82

NOM .....
ADRESSE .....
VILLE ..... CODE POSTAL

QTE	ARTICLE	PRIX TTC

FRAIS DE PORT
Crédit CREG • Expédition catalogue dans toute la France
TOTAL

AMIGA

CHEQUE
CCP
Carte Bancaire
expire à
Date .....
Signature .....

AMIGA AROUN

AMIGA DOS, ALLEMAGNE BUDGET OU COMPIL ?

Chaque pays a son "second marché". Au Royaume-Uni, il y a les produits "budget", traduisez "les logiciels pour petit budget". En France et en Allemagne, les distributeurs préfèrent les compilations, soit 4 ou 5 programmes pour le prix d'un seul. Il y a près d'un an la règle était unique : les programmes "budget" étaient introuvables en Allemagne et les compilations inconnues en Angleterre. Aujourd'hui l'offre dans chaque pays a tendance à se diversifier (Europe oblige) : dernier exemple, la société allemande DMV qui se lance dans la distribution de produits "budget" sur le continent. Ainsi, "Beverly Hill's Cats", "Yogi's Great Escape", "Hong Kong Phooey" et "Ruff and Reddy in the space adventure", sont disponibles aux environs de 20 DM.

QUI EST LE GURU ?

Qui n'a jamais crié au complot lorsque, après plusieurs heures de programmation intensive sur son ordinateur, celui-ci se bloque sur un magnifique "Software Failure"? Le "plantage" est hélas le pain quotidien de tous les utilisateurs, indépendamment de leur expérience ou de la marque de leur machine. Dans ce domaine les machines ont leur façon d'agir.
Certaines affichent une petite fenêtre avec une bombe, d'autres s'arrêtent sur un écran irrémédiablement noir. Seul l'Amiga affiche la vision apocalyptique d'un gourou qui médite sur un nombre hexadécimal de 8 chiffres. Sous cette apparence mystérieuse, l'Amiga en dit pourtant beaucoup plus que les autres : le code donné indique la source précise de l'erreur.
Un seul problème subsiste : comment traduire le code en langage clair ? Maxon Computer fournit une solution simple grâce au programme NOG2 qui transcrira chacun des messages. Résident en mémoire, il intervient au moment opportun pour vous signaler l'erreur.

AMIGA FORMAT, UK ELECTRIC DREAMS

La domotique est à la mode. Pour automatiser la baisse d'intensité de votre hallogène et le dépliage de votre canapé-lit, Switchsoft propose une interface venant se brancher sur votre Amiga. Celle-ci permet donc de contrôler tout objet électrique, mais également de recevoir des informations, par le biais de cellules photoélectriques ou audio. Toutes les fonctions sont accessibles par le biais de commandes Basic.

TOP BEST GAMES

L'Airbus A320 a bien atterri...

1. Starglider 2 (Mirror Image)
2. Knightmare (Mindscape)
3. Another World (US Gold)
4. Oh no ! More Lemmings (Psygnosis)
5. Abandoned Places (Electronic Zoo)
6. Populous World Editor (Electronic Arts)
7. Soccer Stars (Empire)
8. A320 Airbus (Thalion)
9. Barbarian II (Psygnosis)
10. Bonanza Bros (US Gold)

HIP HOP

La musique sur Amiga est une affaire de spécialistes. Pour les plus pointilleux, l'idéal est de réaliser un sample soi-même afin d'en optimiser la qualité et la taille. Seul inconvénient : un cor de chasse reste un cor de chasse et il est souvent difficile d'obtenir un tel instrument pour lui extirper la note parfaite pouvant être digitalisée.
Time and Space est une société gérée par des professionnels de la musique et proposant une solution à ce désagrément : une série de trois CD (un support qui garantit donc une sonorité parfaite) contenant près de 1 000 sons et bruits. Au programme du premier disque : 60 rythmes, 100 effets vocaux, instruments classiques, 120 types de percussions, instruments traditionnels, scratches, bruitages SF, etc.

MESSAGES SUBLIMINAUX

Ces messages, que vous ne voyez ni n'entendez et qui pourtant agissent sur votre inconscient, seraient en passe d'envahir l'informatique. Dernier accusé : Gremlin Software pour son jeu "Lotus turbo challenge 2". En débranchant la sortie audio gauche et en augmentant le volume, vous devriez entendre, difficilement il est vrai, "Do not copy this game" (ne pas copier ce jeu). Question : le message agit-il aussi sur les esprits francophones ?

TOP BEST DEMOS

Une fois n'est pas coutume, nous vous livrons le classement des démos et mégadémos du mois proposé par Amiga Format.
1. Ray of Hope Mega Demo 2
2. Gulf War Conflict
3. Guardian Dragon
4. Mangad
5. 1000 Wasted Dreams

CHART & GRAPHS

Chart & Graphs est un logiciel permettant de créer des présentations professionnelles de chiffres. L'écran de travail est semblable à un tableur : un tableau de dimension réglable accueille vos données. Il convient ensuite de choisir le type de représentation : l'atout principal de C&G est de produire des repré-

ND THE WORLD

Chart & Graphs.

sentations échelonnées à partir des brosses IFF. Histogrammes, graphes linéaires, camemberts en 2D ou 3D sont accessibles en 16 couleurs.
La légende peut être imaginée en fontes différentes, de même le fond peut être une image IFF importée d'un logiciel de dessin. Le programme est livré avec deux disquettes d'accompagnement, comprenant exemples, brosses IFF et images de fond.

AMIGAWORLD, USA

LICENCES

Avant même qu'un film n'ait eu le temps de sortir dans les salles, ses droits d'adaptation micro sont l'objet de luttes féroces entre les éditeurs. C'est Accolade qui remporte récemment la licence de deux films : "Maman, j'ai raté l'avion" et "The Taking of Beverly Hills".
Centaur Software préfère une autre stratégie : obtenir la licence d'anciens classiques. Ainsi, 26 ans après la sortie du film en salle, voici l'adaptation du "Voyage Fantastique" sur vos moniteurs. Rappelons pour les plus jeunes d'entre vous, que ce classique de la SF sixtees met en scène un vaisseau spatial et son équipage réduit à la taille d'un globule rouge et injecté dans les veines d'un malade dont la mort n'est pas souhaitée. Un scénario en or pour une adaptation en jeu vidéo... espérons que la réalisation sera à la hauteur de nos attentes.

AMIGA COMPUTING, UK

HIGH SPEED PASCAL

HiSoft, le spécialiste des langages sur Amiga (Basic et Lattice C) se lance dans le monde du Pascal. Livré avec un éditeur convivial, le compilateur atteint la vitesse de 20 000 lignes par seconde sur un simple Amiga 500. HiSoft Pascal reste très proche du standard Turbo Pascal sur PC ce qui permet d'importer ou d'exporter des programmes. Un module de conversion est disponible pour assurer la compatibilité graphique.

LECTURE RAPIDE

C'est au tour d'Amiga Computing de tester ce mois-ci les lecteurs externes. Champion toutes catégories : le Power PC880B de Power Computing.
C'est en outre le lecteur disposant du plus grand nombre de gadgets : un anti-virus intégré, un module hardware s'inspirant des techniques de duplication industrielles qui permet de tout copier. Autre recommandation : le Roclite RF382C rapide et particulièrement discret. Celui-ci est disponible en deux versions : blanc cassé pour marier à votre Amiga, et noir pour s'intégrer à votre CDTV.

SUPERBOWL

La folie des jeux de gestion de club sportif semble persister. Dernier en date : American Football Coach, de Composer Software. L'Amiga vous donne 5 ans pour obtenir le titre suprême en football américain : le Superbowl.
Vous visionnerez chacun des matchs de la saison afin de programmer l'entraînement de vos joueurs ainsi que leur sélection. Attention, vous vous opposerez aux autres coaches pour la négociation des joueurs et la régularité des rencontres... certains d'entre-eux sont carrément psychopathes et iront jusqu'à déposer une bombe dans vos locaux s'ils n'obtiennent pas satisfaction...

AMIGA 4000 ?

Rumeur ou fuite...? Le développement d'un nouvel Amiga semblerait avoir été confirmé à la presse anglaise. Pas de surprise sur le nom de la machine qui sera baptisée, vous l'auriez peut-être deviné, Amiga 4000 (mais où cela s'arrêtera-t-il ?).
L'ordinateur sera doté d'un processeur 68040, autorisant une vitesse cinq fois supérieure à l'A3000.
En version de base, l'Amiga 4000 disposera d'une carte graphique 24 bits et d'une carte audio 16 bits.
En revanche, le CD-ROM qui avait été pressenti ne semble pas avoir été retenu pour le prototype. Les experts s'accordent à penser que la nouvelle machine sera équipée d'une interface SCSI II, permettant la circulation d'informations à plus de dix mégaoctets par seconde, et d'un DSP chuchote-t-on. La technologie de ce super Amiga porterait son prix aux alentours de 50 000 F. Aucune date officielle de sortie n'est prévue pour l'instant, et Commodore France n'a encore effectué aucune confirmation.

World

QUATRE MILLIONS

Le marché du CDTV se développe en Angleterre : Commodore UK annonce 30 000 unités vendues pour la période de Noël 1991. Soucieux d'exploiter les potentialités de ce marché en pleine croissance, plusieurs sociétés se lancent dans le développement d'extensions pour le CDTV.
Advanced Video propose ainsi une carte permettant d'afficher à l'écran 400 000 couleurs tirées d'une palette totale de 4 millions de couleurs.

"Les prix français ne sont communiqués qu'à titre indicatif, et sont susceptibles d'évoluer selon les fluctuations du marché. Les prix en devises ne prennent pas en compte les frais de transport, de douane, les provisions pour devises, les frais de distribution, de traduction et la marge importateur".

BAB MICRO-CENTER Sarl

7, rue de Coursic - 64100 BAYONNE

Vente Par Correspondance : 59 59 39 65

36 15 BAB MICRO

DISQUES DURS GVP A2000

HCD + 0 Ko	1 990 F
HCD + 2 Mo	2 890 F
HCD + 52Q-0	3 490 F
HCD + 52Q-2	4 390 F
HCD + 120Q-0	5 290 F
HCD + 120Q-2	6 190 F
HCD + 240Q-0	7 990 F
HCD + 240Q-2	8 890 F
RICOH 5500 AMOV.	8 990 F
PAPSTORE 150 INT.	7 690 F
OPTO 650 SCSI	29 990 F

AUTRES D.D. A2000

Xetec Mini-FastCard	990 F
Vidéo-Backup System	990 F
ARCHOS 52Q	2 990 F
ARCHOS 52Q+2	3 480 F
ARCHOS 105Q	3 590 F
ARCHOS 105Q+2	4 290 F

DD AMOVIBLES

SYQUEST SQ555 Int.	3 690 F
SYQUEST SQ555 Ext.	4 590 F
SYQUEST 88 Mo Int.	5 690 F
SYQUEST 88 Mo Ext.	6 590 F
CARTOUCHE SQ 400	850 F
CARTOUCHE SQ 800	980 F

DISQUES DURS GVP A500

HD500-52 - 52 Mo Q	4 290 F
HD500-52 + 2 Mo	5 190 F
HD500-120 - 120 Mo Q	5 290 F
HD500-120 + 2 Mo	6 190 F

Extensions DD GVP 500

CHIPack 502 /2Mo	1 090 F
Combo-AT 16 Mhz	3 490 F
Combo 68030-40 Mhz	TEL.

AUTRES D. DURS A500

COMMODORE A590	2 990 F
CBM A590 + 2 Mo	3 990 F
ICD Interface AdIDE	990 F
ARCHOS 52Q	3 590 F
ARCHOS 52Q + 2 Mo	4 190 F
ARCHOS 105Q	4 990 F
ARCHOS 105Q + 2 Mo	5 590 F

CARTES ACCELERATRICES

GVP 322C	7 990 F
GVP 322C + HD 52	9 990 F
GVP 322C + HD 120	12 490 F
GVP 322C + HD 240	TEL.
GVP 340C	12 990 F
GVP 340C + HD 52	14 990 F
GVP 340C + HD 120	17 490 F
GVP 340C + HD 240	TEL.
GVP 550C	16 900 F
GVP 350C + HD 52	20 900 F
GVP 350C + HD 120	21 900 F
GVP 350C + HD 240	TEL.

GVP G-FORCE 040	22 990 F
CHIPack Combo 1 Mo	1 280 F
CHIPack Combo 4 Mo	2 950 F
CBM 68030-25 2 Mo	5 490 F
CBM 68030-25 4 Mo	7 990 F
Fusion Forthy 68040	19 900 F
PPS 040 MERCURY	16 500 F
PPS 040-4 Mo /A2000	22 500 F

CARTE ACCEL. A500/2000

68030-24 + 2 Mo RAM	7 890 F
68030-24 68882 4Mo	8 890 F
68030-24 68882 8 Mo	11 590 F
68030-50 68882 4Mo	15 890 F
68030-50 68882 8Mo	17 890 F
RAMPack 4 Mo 32 bits	2 450 F

EXTENSIONS MEMOIRE

A500 512 Ko	280 F
A500 512 Ko + horloge	350 F
A500 1,5 Mo	990 F
A500 2 Mo	1 250 F
A500 Gold.Image 2Mo/4	2 290 F
A500 BaseBoard 2/6	1 690 F
A500 BaseBoard 4/6	2 390 F
A500 BaseBoard 6/6	3 690 F

MONITEURS

COMMODORE 1083S	1 990 F
COMMODORE 1084S	2 450 F
CBM 1950MS + A2320	5 990 F
NEC 3FG	5 700 F
NEC 4FG	9 990 F
NEC 5FG	16 990 F
MultisyncroSAMPO 19"	9 590 F
MultisyncroSAMPO 14"	5 700 F

SCANNERS

HANDSCAN 105	1 690 F
GOLDEN IMAGE	1 990 F
PRINT TECHNIK PRO	9 490 F
SHARP JX 100	7 950 F
ES300C EPSON 600 dpi	15 990 F
ES300C + ASDG driver	16 990 F

CARTES D'EMULATION PC

Commodore A2088 XT	TEL.
Commodore A2286 AT	4 890 F
KCS POWER-BOARD 3.0	2 190 F
AT-Once-8 A500	1 280 F
AT-Once-16-Plus A500	2 390 F
AT-Once-16-Plus A2000	2 390 F

68040 POWER !

GVP G-FORCE 040 A3000
22990 F
PPS MERCURY A3000
16 500 F
PPS 040 A2000
22 500 F
FUSION FORTHY A2000
19 900 F

A500 *Plus* 1Mo	690 F
A500 *Plus* BaseBoard 2/4	1 590 F
A500 *Plus* BaseBoard 4/4	2 290 F
A2000 GVP 2Mo / 8	1 980 F
A3000 PPS 0Mo / 64Mo	TEL.

LECTEURS DE DISQUETTES

COMMODORE A1011	890 F
ZYDEC MDC 30 3"1/2	590 F
PCB 880 3"1/2 + Blitz	690 F
COMMODORE A2010	890 F
COMMODORE A3010	990 F
3"1/2 INTERNE A500	500 F

GENLOCKS INSTITUTIONNELS

COMMODORE A2300	1 890 F
HOME VIDEO KIT	4 490 F
HOME VIDEO KIT DGV	5 990 F
GST 40A PAL	2 250 F
GST 40A YC	2 450 F
GST 40A SECAM GOLD	3 290 F
GST 3000 YC/RVB/PAL	2 200 F
GST GOLD SPLITTER	5 400 F
GST GOLD ASF	4 290 F
GST GOLD PRO Y/C	7 490 F
NERIKI DESKTOP	11 690 F
NERIKI DESKTOP Y/C	TEL.

DISQUES DURS

Du 1er mars au 30 avril 1992 pour tout achat d'un disque dur chez BAB MICRO CENTER nous vous offrons un logiciel de backup vous permettant de réaliser des sauvegardes rapides et en toute fiabilité.

GENLOCKS PRO.

SATV GST 2500	17 800 F
SATV GST 2500 Alpha +	TEL.
VidéoMaster	11 800 F
VidéoMaster + DGV	12 980 F
NERIKI Image Master	19 990 F

TRANSCODEURS

MODULATEUR A520	190 F
MultiTranscodeur MT10	TEL.
MultiTranscodeur PRO	4 390 F
TS 20 PAL/SECAM	950 F

PERIPHERIQUES VIDEO

MIX IMAGES SATV	4 850 F
IMX 10 SATV	7 690 F
CP AMIGA SATV	480 F
VIDEO-DRIVER SATV	TEL.
VIDEOPILOT V310	6 400 F
VIDEOPILOT V330	9 950 F
INTERFACE BTF	2 500 F

DIGITALISATION

DIGI-TIGER 2	2 900 F
Filtre DG40 PAL/YC	1 600 F
Filtre DG Gold-Pro/YC	2 900 F
Frame Grabber PPS	5 490 F

CARTES GRAPHIQUES

Space-Art VD&FB 2001	15 890 F
HAM-E	3 190 F
HAM-E PLUS	4 690 F
A-VIDEO 12 BITS	2 390 F
A-VIDEO 24 BITS	3 990 F
HARLEQUIN 2000	24 370 F
HARLEQUIN 3000	28 400 F
HARLEQUIN 4000	29 400 F
DCTV PAL - CIS	4 990 F
CBM VFE A2320	1 980 F
GVP Impact-Vision 24	23 590 F
FIRECRACKER 24	TEL.
MULTIVISION A500	1 750 F
MULTIVISION A2000	1 650 F

VIDEODISQUES (AmigaVision)

SONY LDP 3300 D	13 420 F
SONY LDP 1550	14 620 F
SONY LDP 1600	18 000 F

CARTES DIVERSES

SUNRIZE ADV12 + Soft	3 850 F
MULTI-SERIE A2232	1 790 F
DOUBLE TALK A2000	3 950 F
DOUBLE TALK A500	4 200 F
Matracom 820 (RNIS)	12 900 F
DKB SECUREKEY	990 F

PIECES DETACHEES

FAT AGNUS 8372A	690 F
DENISE H/B 8362	280 F
SUPER DENISE 8373	TEL.
PAULA CHIP 8364	390 F
CIA CHIP 8520A	140 F
1.3 ROM KICKSTART	270 F
2.0 ROM KICKSTART	270 F
GARY CHIP 5719	180 F
ALIMENTATION A500	490 F

ACCESSOIRES

MOUSE/JOYSTICK	155 F
SNAPPERBOX	295 F
SOURIS OPTIQUE GI	490 F
SOURIS OPT.MEC GI	199 F
BOOT-DF0/DF1	125 F
BOOT-DF0/DF2	125 F
CHANGE KICK	290 F
MULTISTART II	550 F

GRAPHISME

3D PRO 1.4	2 700 F
3D PRO 2.0	3 700 F
DELUXE PAINT IV	890 F
DESIGN-WORKS	790 F
DIGIPAINT III	890 F
DIGIV. MEDIA STATION	1 990 F
IMAGINE VA	1 990 F
IMAGINE VF	2 490 F
IMAGINE V 2.00 (VA)	TEL.
RASTERLINK	1 690 F
REAL 3D PRO-TURBO	4 400 F
REAL 3D LIGHT 1.4	1 500 F
ULTRA-DESIGN	1 990 F
VOLUMM 4D JUNIOR	450 F
VOLUMM 4D PRO	2 350 F

GRAPHISME 24 BITS

T.A.D. PROFESSIONAL	1 390 F
T.A.D. PRO. V 2.00	1 990 F
TV PAINT HARLEQUIN	9 400 F
TV PAINT AVIDEO	2 360 F
TV DISPLAY	790 F

MULTIMEDIA

AMIGAVISION	990 F
CAN-DO 1.5	1 150 F
ELAN PERFORMER 2	990 F
INTERACTIVE SHOW	1 490 F
PRESENTATION MASTER	TEL.
SCALA 1.1 VF	2 950 F
SCALA 500	990 F

VIDEO & TITRAGE

BROADCAST TITLER 2	2 950 F
BT2 FONTPACK # 1	1 390 F
FARMER 1.0	4 600 F
PROTITLER 3.01	1 490 F
VIDEO TOOLS ON TAP	1 490 F

BUREAUTIQUE

PROFESSIONAL CALC	1 990 F
PAGE SETTER 2.0 F	990 F
EXCELLENCE 2.0	990 F
FLOW 3.0	590 F
POWER WORKS	990 F
MAXIPLAN PLUS	790 F
PRO-PAGE 2.1 F	2 490 F
PP Structured Clip-Art	390 F
Gold Disk Decorator fonts	390 F
Gold Disk Designer fonts	390 F
Gold Disk Publisher tonts	390 F
Gold Disk Vidéo fonts	390 F
PROWRITE 3.2 F	990 F
PPAGE 2.1 + PDRAW2	2 990 F
QUICK-WRITE	490 F
PAGE STREAM LIGHT	1 790 F
PAGE STREAM 2.1	3 490 F
SUPERBASE 4	2 890 F

LOGICIELS DE MUSIQUE

DIGITAL SOUND STUDIO	990 F
TRACK 24	500 F
MIDI CONNECTOR	350 F
REAL TIME SOUND P.	490 F
INTERFACE MIDI 2	510 F
AUDIO DIGIT. STEREO	495 F
MUSIC MAKER M/A	395 F
SOUND TRAP III	290 F
BIG BAND	1 590 F
PRO 24 AMIGA	2 690 F
STEREO SOUND	450 F
QUARTET	590 F
SONIX 2.0	490 F
STUDIO 24	1 490 F
MUSIC MASTER	390 F
BARS & PIPES PRO.	2 890 F

PROGRAMMATION

AMOS (Version française)	475 F
AMOS 3D	370 F
AMOS COMPILATEUR	290 F
HISOFT DEVPAC 2.0	990 F
HISOFT DEVPAC 3.0	TEL.
HIGHSPEED PASCAL	TEL.
GFA BASIC 3.5	650 F
GFA BASIC COMPIL.	385 F
LATTICE C 5.1 / SAS	1 990 F

LOGICIELS DIVERS

COMPTE CHEQUE	240 F
DEMO MAKER	390 F
DISCOSCOPIE 3 PRO.	290 F
DOS TO DOS	440 F
OPUS DIRECTORY	580 F
PROFIL	430 F
QUATERBACK 4.0	580 F
QUATERBACK TOOLS	650 F
DISK MASTER 2.0	350 F
MAC TO DOS	TEL.
BAD DISK OPTIMIZER 4.0	320 F
PROJECT D	370 F

LIVRE/ IMPRIMANTES	299 F
BIBLE AMIGA	340 F
BIBLE AMIGA + D7	390 F
TRUCS ET ASTUCES 2	129 F
TRUCS/ASTUCES + D7	229 F
VIDEO & MICRO Infor.	349 F
PACK VIDEO-SOUND	580 F

JOYSTICKS Modeles autofires

SPEEDKING	150 F
NAVIGATOR	160 F
MANTARAY	160 F
STINGRAY	180 F
PADDLE INFRAROUGE	249 F
ARCADE POWERSTICK	399 F
QUICKJOY JETFIGHTER	150 F
QUICKJOY SUPERBOARD	190 F
QUICKJOY TOPSTAR	290 F
ZIPSTICK	180 F

JEUX

3D Construction Kit	349 F
4D BOXING	259 F
ANOTHER WORLD	229 F
ADVANTAGE TENNIS	229 F
AGE	290 F
BATTLE ISLE	290 F
BIRDS OF PREY	290 F
Croisière p.un Cadavre	229 F
DOUBLE DRAGON 3	259 F
DEUTEROS	290 F
Eye Of The Beholder	290 F
F15 STRIKE EAGLE	290 F
F19 STEALTH FIGHTER	290 F
FINAL FIGHT	199 F
FIRST SAMOURAI	259 F
Flight Of The Intruder	290 F
Grand Prix Formula One	290 F
GODFATHER	290 F
HEIMDALL	299 F
KNIGHTMARE	290 F
KNIGHT OF THE SKY	290 F
KILLERBALL	290 F

TELEX / TELEX / TELEX / TELEX /

NOUVEAUTES COMMODORE

L'AMIGA 3000 MOINS CHER !
L'AMIGA 3000 TOWER DISPONIBLE !
L'AMIGA 600 et L'A600-HD ARRIVENT !
LE LECTEUR CD A690 DISPO FIN MARS !
24 nouveautés CDTV en français disponibles

TELEX / TELEX / TELEX / TELEX /

IMPRIMANTES

CBM MPS 1270	1 890 F
CANON BJ10e	2 290 F
CANON BJ10eX	2 990 F
CITIZEN 224 D	TEL.
CITIZEN SWIFT 24 C	3 290 F
CBM MPS 1500 C	1 990 F
STAR LC 200	3 200 F
HP PAINTJET Couleur	8 900 F
HP DESKJET 500 Coul.	6 990 F

LIVRES AMIGA

HARDW.REF.MANUAL	195 F
INCLUDES/AUTODOCS	249 F
LIBRAIRIES & DEVICES	279 F
BIEN DEB/ LANG. MACH.	129 F
BIEN DEB/ AMIGA	99 F
LIVRE AMIGA BASIC	249 F
LIVRE AM. BASIC + D7	349 F
LIVRE DE LA MUSIQUE	199 F
LIVRE DE LA VIDEO	199 F
LIVRE DE DPAINT III	145 F
MEILLEURS DOMPUBS	145 F
MEILLEURS JEUX	125 F

Lotus T. Challenge 2	199 F
Leisure Suit Larry 5	349 F
LEANDER	229 F
Les Maîtres - l'Aventure	299 F
MAGIC POCKETS	249 F
MOONSTONE	290 F
MOKTAR LAGAF	249 F
MEGALOMANIA	290 F
Oh No More Lemmings	169 F
POPULOUS 2	290 F
Power Monger Data Disk	109 F
REALMS	299 F
Rugby World Cup	229 F
Rise Of The Dragon	349 F
ROBOCOP 3	259 F
SILENT SERVICE 2	290 F
THE SIMPSONS	199 F
THUNDERHAWK	290 F
TIP OFF	249 F
TORTUES NINJA 2	199 F
TERMINATOR 2	229 F
ULTIMA 5	349 F
UTOPIA	290 F
VROOM	229 F
WWF Wrestlemania	215 F
World Class Rugby	229 F

QUESTION

Qui vous offre 16 millions de couleurs, un Frame-Buffer 24 bits, un Genlock Professionnel, un Framegrabber, un Flicker-Eliminator, un Module Picture-In-Picture, Deux Entrées Vidéo Simultanées, un logiciel de modélisation 3D professionnel, un soft de titrage très performant, un programme de retouche 24 bits et en prime une surprise BAB MICRO **pour 23.490F* TTC ?**

Réponse : la carte Impact-Vision 24 de chez GVP. Demandez une documentation au 59.59.39.65

*OFFRE DE LANCEMENT VALABLE UNIQUEMENT DU 1er MARS AU 30 AVRIL 1992

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : BAB MICRO-CENTER - 7, RUE DE COURSIC - 64100 BAYONNE - Tél. : 59.59.39.65

ADRESSE		Désignation	Prix	Quantité	Montant
Nom/Prénom					
Adresse					
Code Postal/Ville					
REGLEMENT JOINT					
Mandat	Chèque				
C. Bleue	C. Aurore				
Carte bleue ou Carte Aurore (N° et date d'expiration)		Montant Total			
		Frais de port (Logiciels : 35 F / Matériel : 70 F)			
Signature		TOTAL A PAYER			

Livraison sous 48 heures, si article disponible sur stock. Tous les prix sont donnés à titre indicatif et révisables à tout moment et sans préavis. Tous les prix indiqués sont exprimés TTC, ils remplacent et annulent tous ceux publiés antérieurement.

SERVICE DOMAINE PUBLIC

DEMOS & ANIMATIONS

1499 - **VIRTUAL WORLD** Une des plus belles démos de tous les temps
1400 - **PORSCHE ANIM'** Super anim' ray-tracing de Tobias Richter
1250 - **PIXELED PLEASURE** 1/4 h de dessins, anim's, musique...
1408 - **SIMPSONS DEMO** Pub Coca, démo de la famille Simpsons
1289 - **MONTYS ANIMATED DEMOS** 2 très belles anim's (1 Mo)
1451 - **SIX OF ONE SHOW** Démo inspirée de la série "Le Prisonnier"
1367 - **SUBLIMINAL VISION** Très longue démo, très nombreux effets visuels
1285 - **HORROR SHOW 1** Une télé vous présente des scènes d'horreur...
1507 - **AMY VS WALKER** Très belle animation en 1 Mo, Amy et Walker.
1415 - **CAPRICORN COMPUTER # 1** Petits softs sous forme de gags.
1144 - **TRON ANIMATION (DISK 1/2)** Démo super belle extraite du film
1145 - **TRON ANIMATION (DISK 2/2)** Tron, nécessite 1 Mo, en 2 disks.
1382 - **LOONEY TUNES** Animations de Bugs Bunny, nécessite 1 Mo.
1192 - **THE MAGICIAN V2.0** Animation en ray-tracing, superbe ! 1 Mo.
1146 - **LUXO TEENAGER** Animation en image de synthèse... 1 Mo.
1257 - **FRANKLIN FLY** L'histoire d'une mouche en anim's, très beau...
0937 - **BUDBRAIN MEGADEMO 2** Une des plus célèbres mégadémos...

JEUX & EDUCATIFS

1497 - **MEGABALL** Super jeu de casse-briques, l'un des meilleurs DP !
1405 - **AMIGA CHEAT DISK 5** Des centaines de trucs et astuces...
1407 - **GREAT GAMES 2** Trois jeux : Air Race 2, Sea-Lance et S-Ball.
1420 - **MAD MAZE** Gigantesque labyrinthe écrit en Amos
1462 - **ZEUS... THE GAME** Adaptation d'un jeu de réflexion GameBoy.
1248 - **GREAT GAMES VOLUME # 1** Pas moins de 10 jeux sélectionnés...
1458 - **RAID** Shoot'em up (hélico) réalisé avec SEUCK (1 Mo)
1077 - **SEVEN TILES** Le plus beau, à mi-chemin entre Kick-Off et Speedball.
1472 - **POPEYE** Mini jeu LCD où Popeye doit récupérer des objets au vol...
1064 - **PD GAMES COMPO 6** Compilation de trois bons jeux.
1383 - **SERENE GAME** Jeu de tir assez difficile développé avec SEUCK.
1273 - **MEMO** Jeu de cartes en français (jeu faisant intervenir la mémoire)...
1267 - **PICK-UP A PUZZLE** Jeu de puzzle amusant réalisé en Amos...
1070 - **EXCALIBUR** Shoot'em-up horizontal de super qualité... Très bon.
1102 - **REVERSI** Très beau jeu classique de Reversi programmé en Amos.
1104 - **DYNAMITE DICK** Jeu de labyrinthe évolué en Amos, superbe !
1067 - **TRAIN SET (1 Mo)** Construisez un circuit de trains miniature...
0784 - **SUXXES GAME** Une reprise géniale du célèbre boulderDash.
1059 - **MAYHEM** Jeu de tir très bien réalisé et amusant, par Ensignia.
0803 - **TREATS** Un excellent jeu de poursuite, vous devez colorer des cases.
1111 - **THE WOODEN BALL** Jeu de foot futuriste, superbe réalisation, 1 Mo.
1101 - **ARCADIA** Un des plus beaux casse-briques de l'Amiga, en Amos...
1165 - **SIMON SAY COLOURS** Educatif pour les plus jeunes... en Amos.
1157 - **TALKING COLORING BOOK** Educatif (coloriages). Bien fait...
1068 - **BATTLE FORCE** Excellent Wargame, nécessite 1 Mo.
0929 - **EAT MINE** Un autre super jeu de Boulderdash... Un best.
0930 - **DRIP** Un remake de SuperPipeline très très bien fait...
1058 - **BIONIX** Très beau shoot'em-up... Encore un excellent DP.
1107 - **CROSS FIRE** Jeu en Amos pour les jeunes enfants. 1 Mo.
1103 - **PAIR IT** Jeu éducatif de réflexion pour les jeunes enfants.
1108 - **BALLOONACY** Jeu de mongolfier, nécessite 1 Mo de RAM.

UTILITAIRES

1450 - **MESSY SID II** Hybride réussi et complet de Messy Dos et de SID.
1398 - **DYNAMITE FONTS 2** Pack de polices de caractères de haute qualité.
1516 - **C-LIGHT II** Logiciel de création d'images de synthèse et d'animations.
1388 - **BLIT A COPY V2.00** Logiciel de copie avec schéma d'un hardcopieur.
1438 - **WORKSTATION** Workbench optimisé et customisé, nombreux DP.
1401 - **THE COMPLETE FONT EDITOR (1/2)** Logiciel complet de création
1402 - **THE COMPLETE FONT EDITOR (2/2)** de polices de caractères...
1237 - **UTILITY DISK 5.0** 175 programmes utilitaires et 30 docs !!!
1395 - **MULTIVISION V1.00** Enorme compilation d'utilitaires graphiques.
1436 - **VECTOR DESIGNER 1.1** Puissant complément du RSI DémoMaker...
1517 - **CALCULATRICE ATA V1.2** Calculatrice scientifique très complète.
1242 - **UTILITY DISK # 5** Une vingtaine de "gros" utilitaires, copieurs... etc.
1396 - **WEST WIND TOOLDISK** Divers utilitaires, clock-doctor, tableur... etc.
1394 - **ARGON UTILITY DISK 1** 20 softs de compactage, 16 anti-virus... etc.
1452 - **AMIGA C-MANUAL V2.00 (1/4)** La toute dernière version de ce
1453 - **AMIGA C-MANUAL V2.00 (2/4)** manuel du C. Exemples basés sur
1454 - **AMIGA C-MANUAL V2.00 (3/4)** l'utilisation du Lattice C 5.1. Tous les
1455 - **AMIGA C-MANUAL V2.00 (4/4)** fichiers sont compactés (en 4 disks).
1399 - **VIRUS INFO** Importante documentation sur les virus Amiga, Atari, PC
1182 - **DIRECT ACTION V2.01** Véritable éditeur d'animations graphiques...
1514 - **NORTH C 1.3** Environnement de programmation en C complet...
1183 - **ELECTRO-CAD 1.3** Démo utilisable d'un soft de création de circuits
1014 - **KEV'S EMULATORS DISK** Emulateurs, ATARI ST, Commodore 64...
1238 - **ACID FREAK** Package complet (intromaker, tracker, rippers)...
1243 - **AMIGA SOURCE EDITEUR 1.0** Editeur texte français très puissant.
1515 - **PCQ PASCAL COMPILER** Compilateur Pascal PCQ, version 1.1c.
1189 - **BIORYTHMUS 3.0** Calculez et affichez vos courbes de biorythmes.
1040 - **BUSINESS CARD MAKER** Fabriquez vos cartes de visite...
0864 - **CRYPTIC UTILITIES 17** Pas moins de 60 super utilitaires !!!
1041 - **QUICK BASE** Logiciel de gestion de fichiers simple d'emploi...
0867 - **PROUDLY INTROMAKER 1.0** Neuf utilitaires pour réaliser des intros.
0319 - **RAY TRACING PROGRAM'S** Softs de ray-tracing (en français).
1003 - **FLEXI-BASE** Logiciel de gestion de données bien réalisé... Un must.
1239 - **ACCOUNT V1.0** Gestion de compte bancaire (en anglais).
1231 - **A-GENE** Reconstituez votre arbre généalogique (en anglais).
0869 - **NBS SPEEDBENCH** Un workbench boosté avec les meilleurs DP...
0743 - **ATLANTIS UTILITIES 1** Une cinquantaine d'utilitaires divers...
0606 - **FONTS SET 3** Disquette bourrée de fontes au format Amiga...
1378 - **ICON MAGIC** Logiciel très puissant pour éditer vos icônes...
1000 - **MASTER TOOLS** Compilations d'utilitaires très connus et de qualité.
0627 - **WORD/TEXT PROCESSORS** Différents traitements de textes en DP.
0836 - **C COMMANDS** De quoi enrichir copieusement votre tiroir C...
0634 - **GRAPHIC UTILITIES 1** Compilation d'utilitaires graphiques...
0916 - **THE STUDIO RIPPER COMPILATION** Compil' de rippers son.

MUSIQUE

1449 - **THE JEAN-MICHEL JARRE MUSIC-DISK** 9 adaptations sur Amiga
1181 - **RIPPED'T'SHRED** Ensemble hyper-complet d'utilitaires musicaux
1508 - **FUTUR COMPOSER 1.8** Très belle reprise du concept SoundTracker
1246 - **NOISE PLAYER 3.0** Super player développé par RSI, avec exemples.
1409 - **PSYGNOSIS MUSIC DEMO 2** Une dizaine des plus belles mélodies...
1283 - **MUSIC DREAM # 1** Super compilation musicale, par Phénoména.
1278 - **CLASSIX 1** Cinq superbes musiques issues des oeuvres de J-S-Bach
1186 - **STARTREKKER 1.2** Ni plus, ni moins, qu'un SoundTracker remanié...
1255 - **DEPECHE MODE DISK** 6 musiques extraites de leurs meilleurs titres.
1460 - **KEYBOARDS LEGENDS 2** Trois très très bonnes musiques remixées
0366 - **MAHOMEY ET KAKTUS 2** Démo musicale incontournable... Génial.
1376 - **MORE THAN MUSIC** Démonstration musicale du groupe Alcatraz.

MEGADEMOS & COMPILS

1489 - **GLOBAL TRASH** Géniale mégadémo de Silents. A voir absolument !
1352 - **DEMOTEK 31** Une des plus belles compil's de démos, par Symbiosis
1432 - **DYNIAX COMPIL' 22** Quatre démo totalement géniales et récentes.
1271 - **SILENCE FRANCE MEGADEMO** Production française hyper soignée
1160 - **PHENOMENA ENIGMA** Une des plus belles mégadémos de l'Amiga !
1308 - **LSD PACK DISK** Devious Disaster, Coma First Démo et Animotion.
1519 - **MENUTANT PACK # 1** Compilation de cinq très très beles démos.
1457 - **BASS MEGADEMO** Extrêmement belle mégadémo (made in France)
1262 - **SYSTEM VIOLATION** Mégadémo très soignée produite par Anarchy...
1467 - **HARDCORE** Mégadémo musicale psychédélique par Total Eclipse.

SLIDE-SHOW

1471 - **IMAGES FANTASTIQUES** Images "fantastiques", très très beau...
1496 - **WEIRD SCIENCE # 60** Super images d'animaux en 4096 couleurs...
1354 - **PIXEL PARTY** Slide de dessins érotiques "artistiques", superbe !
1339 - **DR SCULPT ART DISK 1** Images ray-tracées avec Imagine d'Impulse
1337 - **GOLEM'S GATE SLIDE SHOW** Chevaliers, monstres, sorciers...
1429 - **EENZOSLIDE (DISK 1/2)** Très très beau slide et effets graphiques
1430 - **EENZOSLIDE (DISK 2/2)** fort réussis, par le groupe Quartz (2 disks)
1495 - **SNAG PICTURES** Digits de grande qualité, bateaux, chromes, avions
1210 - **HORROR NOVEL SHOW** Images en HAM extraites de films d'horreur
1443 - **SILENTS PICS (DISK 1/2)** Superbe slide d'images "fanastiques", par
1444 - **SILENTS PICS (DISK 2/2)** le groupe Silents. En deux disquettes.
1150 - **HAM IMAGINATION** Un ensemble de très très belles digitalisations.
1251 - **BLACK'N'WHITE SLIDE** Images de jeux de rôle, extrêmement beau !

NOUVEAUTES

1525 - **VOYAGE** Faites un voyage en 3D à l'intérieur de votre Amiga...
1526 - **VANISH MUSIC DISK** Sept morceaux et une excellente présentation.
1527 - **POPULOUS II DEMO** Démonstration jouable de ce jeu fantastique
1528 - **SUPER KILLERS** Compilation des derniers anti-virus, très complet.
1529 - **ANOTHER WORLD DEMO** Egalement une démo d'un jeu fantastique.
1530 - **WILD FIRE TEKKNO DEMO** Mégadémo totalement psychédélique.
1531 - **BAB MICRO COMPIL'2** - Sept superbes démos et intros.
1532 - **DOUBLE DRAGON III DEMO** Version de démonstration de ce jeu.
1533 - **PARADISE MEGADEMO** Très longue et superbe mégadémo.
1534 - **ROBOCOP III DEMO** Version démo de ce jeu 3D de chez Océan.
1535 - **HEIMBALL DEMO** Version de démonstration jouable de ce jeu.
1536 - **OCATMED 1.01** Un émule de Soundtracker , mais en huit voies !
1537 - **STAR TREK THE GAME (DISK 1/2)** Une nouvelle reprise excellente
1538 - **STAR TREK THE GAME (DISK 2/2)** de ce jeu intergalactique..
1539 - **LABYRINTHE MEGADEMO** Démo graphique très très complète...
1540 - **COLORS DEVILS** Une mégadémo magnifique, par Devils. Très beau
1541 - **SANITY TURMOIL** A nouveau une splendide mégadémo (Music disk)
1542 - **OLYMPIC HAM DEMO DISK V - THE MOTORBIKE** Slide de motos...
1543 - **AGONY DEMO** Version démo de ce super jeu de chez Psygnosis.
1544 - **TEMPS X DISK 1** Compilation de six superbes démos.
1545 - **BABY JOE DEMO** Démo amusante de ce jeu de chez Loriciel
1546 - **ORDIX** Jeu de réflexion en français, excellente réalisation.
1547 - **STYXMO** Participation de Symbiosis à la conférence Iris. Superbe !
1548 - **DEMOTEK 47** Compil de huit démos selectionnées par Symbiosis
1549 - **DEMOTEK 48** Une autre compilation de cinq démos choisies.
1550 - **USUAIA THEME 2.0** Module musical à utiliser avec le soft Octalyzer
1551 - **MAC ART # 1** ClipArt de dessins N/B haute résolution importés du Mac
1552 - **MAC ART # 10** D'autres dessins à utiliser dans vos traitements de texte
1553 - **SWISS IDEES** Dessins d'humour noir ! Le titre est un jeu de mots...
1554 - **BURGER HILL DEMO** Démo by Coma, bienvenue chez MacDo
1555 - **EQUILOG 1.36 et MICE** Jeu de réflexion et utilitaire, par Equilog
1556 - **INTERSPACE** La dernière Mégadémo de Phénoména, exceptionnelle !
1557 - **TOTAL CONFUSION** Par The Final Frontier, une super Mégadémo
1558 - **NO REALITY** Superbe démo consacrée aux fractales...
1559 - **GLOBAL TRASH** Une nouvelle et géniale Mégadémo, par Silents.
1560 - **THE NEW SUPERKILLERS** Compil d'anti-virus, détruit 122 virus...
1561 - **SLIDE COMICS 15** Une nouvelle production de Laurent Burnier
1562 - **DEMOTEK 38** Compilation de quatre démos, par Symbiosis
1563 - **COMICS STARS** Retrouvez vos héros préférés, par Belier Production
1564 - **DAY LIGHT ROBBERY** Version démo du jeu du même nom...
1565 - **THRASUPACK 1** Un excellent et très bon music-disk avec 7 titres
1566 - **SLAYER - NECROPHOBIC** Digitalisation Hard-Rock, par Triple-S
1567 - **DEMOTEK 37** Cinq superbes démos choisies par Symbiosis
1568 - **DEMOTEK 36** Quatre intros et démos, récolées par Symbiosis
1569 - **DEMOTEK 46** Toujours une qualité maxi pour ces 7 morceaux
1570 - **DEMOTEK 45** Cinq autres morceaux de choix, par Symbiosis
1571 - **SORCERIAN HELP DISK 08** Aides et plans pour jeux d'aventure
1572 - **SORCERIAN HELP DISK 09** Trucs et astuces en tous genres
1573 - **JDR COMPIL** Compilation de Jeux De Rôle, par le team LYS
1574 - **SCREEN PAINTER (DISK 1/2)** Softs de dessin, de 2 à 4096 couleurs
1575 - **SCREEN PAINTER (DISK 2/2)** avec des outils originaux et puissants.
1576 - **PCQ 1.2 (DISK 1/3)** La toute dernière version de ce compilateur
1577 - **PCQ 1.2 (DISK 2/3)** Pascal. Très complet, avec cette fois ci deux
1578 - **PCQ 1.2 (DISK 3/3)** disquettes contenant sources et exécutables.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : BAB MICRO CENTER - 7, RUE DE COURSIC - 64100 BAYONNE
Pour recevoir vos disquettes encore plus vite commandez par téléphone au 59.59.19.37

1489	1145	1248	1067	1058	1237	1399	1041	0627	1186	1519	1495	1530	1541	1552	1563	1574
1400	1382	1458	0784	1107	1395	1182	0867	0836	1255	1457	1210	1531	1542	1553	1564	1575
1250	1192	1077	1059	1103	1436	1514	0319	0634	1460	1262	1443	1532	1543	1554	1565	1576
1408	1146	1472	0803	1108	1517	1183	1003	0916	0366	1467	1444	1533	1544	1555	1566	1577
1289	1257	1064	1111	1450	1242	1014	1239	1449	1376	1471	1150	1534	1545	1556	1567	1578
1451	0937	1383	1101	1398	1396	1238	1231	1181	1489	1496	1251	1535	1546	1557	1568	
1367	1497	1273	1165	1516	1394	1243	0869	1508	1352	1354	1525	1536	1547	1558	1569	
1285	1405	1267	1157	1388	1452	1515	0743	1246	1432	1339	1526	1537	1548	1559	1570	
1507	1407	1070	1068	1438	1453	1189	0606	1409	1271	1337	1527	1538	1549	1560	1571	
1415	1420	1102	0929	1401	1454	1040	1378	1283	1160	1429	1528	1539	1550	1561	1572	
1144	1462	1104	0930	1402	1455	0864	1000	1278	1308	1430	1529	1540	1551	1562	1573	

Nom Prénom			
Adresse			
Code postal		Ville	
Nombre de disquettes X 15 F =			
Catalogue sur disquette = 5 F			
Envoi "Colissimo" (48 h) = 20 F			
Envoi "Recommandé" = 15 F			
"Recommandé + Colissimo" = 30 F			
Montant total (Règlement joint)			
Chèque	Mandat	CB	
Carte Bleue n°		EXP.	
Signature obligatoire :			

PROPA

SOFT

Si vous avez raté le train, et qu'en 1988, vous n'étiez pas là pour vous ruiner les yeux sur l'écran entrelacé de ProPage 1.0, voici ce que vous avez évité. Un programme révolutionnaire, capable de mixer graphiques (Bitmaps type DPaint ou Vectoriels provenant du complément Professional Draw) et textes, de les sortir mis en page sur imprimante PostScript à 300 DPI, ou de séparer leurs couleurs dans le but de réaliser des films d'imprimerie professionnels (un exploit à l'époque !). Mais vous avez aussi échappé à un dinosaure proche du pachyderme ! Lent dans son affichage, très gourmand en mémoire et calculs, limité dans l'utilisation d'imprimantes matricielles, pas très doué et précis pour les mises en page complexes... bref, tout était lourd. Je pouffe encore en pensant aux longues soirées que je passais en tête à tête avec ce programme pour mettre en page correctement 5 feuillets de documentation sur un Amiga 2000 3 Mo. L'éditeur de texte se révélait si lent qu'il était nécessaire de recourir à un traitement de texte extérieur pour entrer les écrits au kilomètre et les corriger sans perdre trop de temps. Sauvé sous ASCII, ceux-ci n'avaient plus qu'à venir se ranger sagement dans les boîtes de la maquette prévue à cet effet.

ProDraw 1.0, outil censé compléter ProPage et servir l'illustrateur désirant travailler en utilisant la qualité du PostScript, n'était guère plus agréable. Limité, lent dans ses rafraîchissements d'écrans abusifs, le créateur se voyait vite blasé par le temps perdu à tenter d'entrer ses déliriums graphiques.

Et pourtant, ProPage et ProWrite (car c'est lui, le traitement de texte plus rapide que l'éclair !) ne m'ont toujours pas quitté. A la différence prêt que j'en suis à ma cinquième mise à jour du programme de PAO référence sur notre belle machine.

LE TRAIN EN VITESSE DE CROISIERE

Chaque mise à jour est un délice, et l'on est impatient de découvrir les évolutions d'un programme qui se doit d'avoir un certain rendement (il n'est plus à prouver que ProPage est largement utilisé dans différents secteurs professionnels équipés d'Amiga). Le logiciel a signé une réelle évolution, nettement marquée dès la version 2.0. Voici donc ce que les utilisateurs ont à disposition depuis environ un an.

Professional Page est à l'Amiga ce que la plume et l'encre sont à la main : un outil merveilleux pour réaliser des documents de qualité. La PAO sur notre machine n'est pas aussi à la traîne que certaines mauvaises langues le pensent...

Un programme devenu plus performant sous de nombreux rapports. Les utilisateurs d'imprimantes matricielles se sont vus gratifiés de drivers performants (depuis la V.1.8 pour être précis), permettant de monter les sorties papier à plus de 300 DPI aussi bien sur une HP DeskJet que sur une Canon BJ-10e (au prix d'une attente plus longue, certes : jusqu'à 7 min/page sur la HP...). Les caractères, spécifiques au PostScript et donc inutilisables sur imprimantes matricielles, ont adopté un nouveau standard de reconnaissance : le mode CompuGraphic, permettant un affichage proportionnel de qualité à l'écran, et une compatibilité totale pour l'utilisation sur des périphériques PostScripts ou non.

L'éditeur texte est devenu complètement autonome, tournant dans sa propre fenêtre, autorisant l'édition d'un article à part, et le transfert de celui-ci au moment désiré dans la maquette en

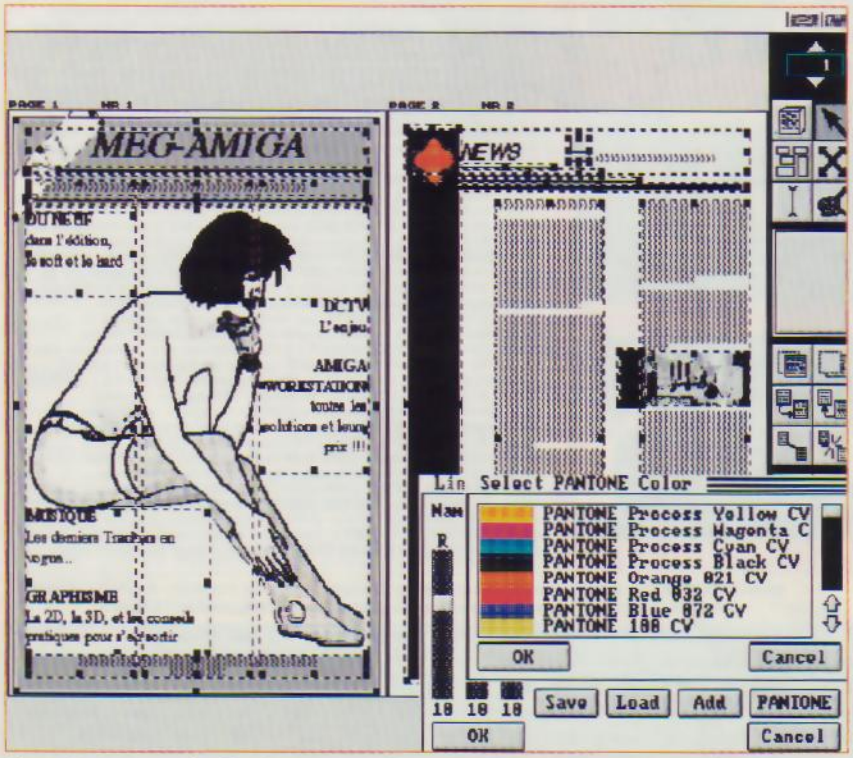


Figure 1 : ProPage offre depuis sa version 2.0 un nuancier Pantone, assurance d'une précision du contrôle des couleurs pour les sorties professionnelles.

AGE 2.1

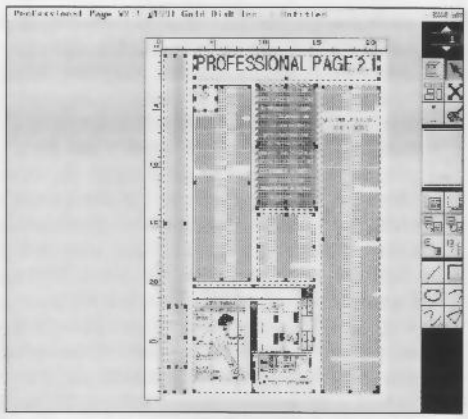


Figure 2 : On peut créer absolument n'importe quel type de document sans problème : graphiques 24 bits et vectoriels, inclinaison de boîtes... Un gabarit n'est plus un exploit fastidieux.

cours (où croyez-vous que je suis en train d'entrer cet article ?). Il a été étoffé d'un dictionnaire, et d'une reconnaissance/génération des codes spéciaux de formatage du texte de ProPage (type, corps, justification, ...). Les outils de mise en page sont devenus précis (qui ne s'est pas plaint des surprenants décalages apparaissant sur le papier, alors qu'ils étaient invisibles sur l'écran des premières versions...). Les rotations ont été admises sur les boîtes, qu'elles soient textuelles ou graphiques. Des accessoires tels que les formats de style ou de paragraphe sont devenus de véritables macro-commandes, permettant de sauver et charger à volonté une série de paramètres à donner à vos blocs de texte.

Du côté des graphiques, les scans 24 bits peuvent à présent être admis directement dans la mise en page, sans intervention d'un quelconque convertisseur de format d'image.

Les normes Pantones sont apparues au niveau des couleurs, appuyant une volonté de sérieux de l'application. Grâce à ce standard, finies les surprises observées entre une couleur que l'on croyait juste à l'écran et qui sort différente sur papier. Muni d'un nuancier, vous n'avez qu'à rentrer un numéro de référence pour obtenir une couleur étalonnée avec le plus grand soin. Toutefois, tout n'est pas rose et je vous rappelle que l'Amiga étant limité à 16 couleurs en haute résolution, les teintes obtenues ne sont que des estimations plus ou moins justes sur l'affichage écran.

Il est à noter que l'ensemble du logiciel a évolué en fonction du perfectionnement du matériel. Même s'il est aujourd'hui vivement conseillé d'utiliser ProPage sur un Amiga accéléré équipé d'un disque dur et d'au moins 3 Mo de Ram (dont 1 Mo Chip), le soft peut être paramétré pour tourner plus rapidement en allégeant le nombre de détails et outils activés à l'écran, en vue d'une utilisation sur configuration réduite.

ProDraw, au passage, s'est fait faire un petit lifting pour ne plus faire rire lors de comparaisons avec Illustrator.

Nouvelles fonctions puissantes, palette de couleurs agrandie, dégradés, déformations de texte plus aisées, performances légèrement améliorées, utilitaire de conversion Bitmap vers Vectoriel inclus. Le programme a évolué, permettant un travail honnête dans les illustrations simples ou logos. Il conserve encore un aspect brut, et devrait subir quelques améliorations pour réellement convaincre les utilisateurs en mal d'images complexes et propres, donc vectorielles.

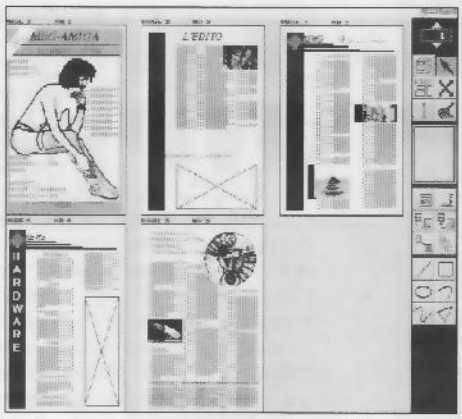


Figure 3 : Accessoire pratique : la visualisation simultanée de plusieurs feuilles à l'écran, pour avoir une bonne vue d'ensemble de la maquette au fil des pages.

CE QU'APPORTE LA 2.1

Peu de nouveautés, mais "peu" ne veut pas dire manque d'intérêt ! Principale évolution, le système de pilotage des Fonts CompuGraphic a été amplement amélioré. L'affichage est quasiment 10 fois plus rapide qu'avec l'ancien modèle, et le programme suit correctement une saisie de texte directe dans la maquette.

Il faut dire que celui-ci n'utilise plus la même technique : avant, un cache de fonts était préparé et régulièrement mis à jour sur disque dur. A présent, toutes ces opérations s'effectuent dans une table-cache en RAM. Ceci explique en partie cette accélération.

Quelques bugs ont été supprimés paraît-il, mais je n'ai pas encore eu le temps de faire connaissance avec eux, et n'en ai point envie.

Il reste tout de même quelques problèmes lors de l'affichage, comme des caractères disparaissant de l'écran tout en restant bien présents dans le document.

La compatibilité ascendante avec les anciens documents ProPage est totale, bien qu'apparaissent parfois de petites choses bizarres au niveau de l'interprétation des couleurs.

Finalement, le morceau de plaisir pour la fin : CIS nous gratifie d'une documentation et d'un programme intégralement en français, traduction valable également pour le dictionnaire orthographique. Un atout de taille, qui devrait largement contribuer au succès de cette version 2.1.

Qui plus est, cette mise à jour n'est pas ruineuse : 90 F pour passer de la version 2.0 (américaine ou française) à la 2.1 française. Rien à redire.

TERMINUS : TOUT LE MONDE DESCEND !

Voilà pour ProPage 2.1, mais n'allez pas croire que ceci est la dernière version ! D'un côté, le programme n'a pas encore fini d'évoluer car le matériel suit une ascension formidable. Ainsi, des bruits de couloirs font état d'une version 12 ou 24 bits de ProPage en projet, même si elle n'est pas pour tout de suite. Ce ne serait que l'évolution logique de ce programme, qui pêche par les limitations graphiques de l'Amiga en standard (l'affichage "Pantone" en est un triste exemple).

De plus, l'importateur annonce l'apparition d'une typothèque de plus de 150 polices de caractères CompuGraphic pour le premier semestre 1992. Un problème qui semblait interminable aux fans d'Amiga ayant l'habitude de se serrer la ceinture face aux 900 polices disponibles sur d'autres systèmes.

ProPage reste LE programme de PAO sur Amiga, tout à fait opérationnel dans le domaine professionnel, même si ses concurrents savent s'attribuer des charmes non négligeables pour tenir la comparaison. Son prix de départ peut sembler lourd pour un particulier, mais est tout à fait ridicule quand on le compare au coût d'un programme similaire sur Mac ou Pc. Sa large diffusion et ses mises à jour régulières sont un gage de sérieux de la part de l'éditeur, assurant une pérennité certaine à cette série de produits. Il ne manque plus que quelques Amiga de plus, connectés directement sur Linotypeuse en atelier de flashage...

J. Roudet

GENERATION IMAGES

MANDELTOUR

Mandeltour a été créé avec le Dev-Pac (pour les routines de calculs) et avec Hisoft-Basic pour la structure par Charles Vassalo (chercheur physicien dans un grand laboratoire public). Certains pourront le connaître grâce à ses productions plus anciennes ("Fractales IFS" qui dessinait des formes naturelles et "Lirepic", un petit programme pour visualiser les textes illustrés) ou par son ouvrage de 300 pages sur l'électromagnétisme (rédigé avec AmigaTex).
Vous l'aurez compris, Mandeltour est un générateur d'images fractales : Mendelbrot pur et incomplet ou Julia. Il en existe de nombreux mais celui-ci est le plus complet et le plus abouti sur Amiga. Mendeltour est d'utilisation très très simple et dispose d'une interface utilisateur très claire, accessible par menu. Toute cette simplicité réside en trois menus accessibles à la souris :

S'il existe un domaine où l'Amiga excelle, c'est bien dans celui du graphisme. Amiga rime souvent avec image de synthèse ou Deluxe Paint (IV). Mais il existe une multitude de programmes permettant de créer des images incroyablement belles en utilisant seulement quelques connaissances mathématiques, Mandeltour fait partie de ceux-là.

LE MENU NAVIGATION

Dès le chargement effectué, Mandeltour affiche l'ensemble Mendelbrot de base, c'est alors une image précalculée. Il en existe de nombreuses autres qui sont soit des sous-parties de cet ensemble, soit des images Julia conçues grâce à des points de l'image de départ.
Il permet aussi d'avoir toutes les données nécessaires sur l'image en cours (localisation, type de calculs, précision du calculs, nom de l'ensemble).
Enfin il permet de rafraîchir l'écran lorsque celui-ci est trop embrouillé (par exemple lorsque plusieurs débuts d'images sont présents sur l'écran) ou de réinitialiser Mandeltour.

LE MENU CALCUL

Sa première fonction permet de zoomer sur une partie de l'ensemble représenté, mais cette fois-ci en faisant les calculs nécessaires. Cette méthode est accessible grâce à la souris qui permet de tracer les limites de la partie à agrandir, cette partie étant réglée de façon à ce qu'elle soit totalement dans un repère orthonormé (règle très importante pour obtenir une image non déformée).
Il est possible d'interrompre le calcul, on a alors un requester proposant de recolorier, de continuer à explorer, de rezoomer sur la partie calculée ou de sauvegarder l'image au format IFF.
La deuxième permet de choisir la résolution de calculs. Toutes les résolutions proposées ont l'avantage d'être en Full Overscan (moyennant un décalage du WorkBench au début du programme), cela permet ainsi de pouvoir travailler en :
- 368*566 avec 32 couleurs
- 704*566 avec 16 couleurs

Il y a aussi d'autres résolutions hors normes (sauf certaines pour l'Amiga 3000) très agréables car les images créées dans ces modes sont aussi visualisables par scrolling (grâce à DPaint IV ou Mostra) ; cela permet ainsi d'avoir une précision d' image très grande.
La troisième permet d'accéder aux différents modes : le mode Julia, le mode Mendelbrot pur et le mode Mendelbrot incomplet. Ce dernier est une fantaisie du programmeur qui a modifié la routine Mendelbrot normale (Z-> Z^2+c) en rajoutant un paramètre dans la suite. On obtient alors des courbes tronquées très surprenantes.
Enfin la dernière (et non la moindre) permet de faire de superbes animations en décomposant le calcul d' une image à l'autre par des images intermédiaires (on peut ainsi s'amuser à faire des zooms infinis très impressionnants avec les Julia). Le programme calcule image par image l'animation (tout y est bien sûr paramétrable) et se charge de recalculer la palette à la fin du calcul (rendant alors l'animation parfaite). Cette partie ne nécessite pas une mémoire supérieure à 1 Mo pour créer l'animation, en effet, Mandeltour sauvegarde les images dès qu'elles sont calculées. Cependant pour visualiser ces animations, une extension de mémoire proportionnelle au nombre d'images intermédiaires est nécessaire, une carte accélératrice est aussi conseillée pour une réalisation plus rapide.

LE MENU DIVERS

Ce menu permet de :
- Changer la palette manuellement avec toutes les fonctions classiques comme Spread, Copy, Paste... ou par effets de cycling aléatoires basés sur des dégradés.
- Montrer les images précalculées ; il y en a 12 couvrant tous les modes par défaut.
- Enlever ou rajouter des images précalculées.
- Sortir de Mendeltour (en redonnant la configuration initiale du WorkBench).

Vous l'aurez compris Mendeltour est un outil très puissant. De plus il est livré avec une documentation très complète alliant textes et images et expliquant tout ce qu'il faut savoir sur les fractales et sur le logiciel. Les programmeurs pourront même se régaler car les sources
(Hisoft et Devpac) sont présents sur le deuxième disque. Le seul défaut que nous avons retenu est la lenteur de la routine de traçage qui aurait pu être mieux optimisée .

Vous pourrez vous procurer la dernière version (janvier 1992) de Mandeltour en contactant :
Hammouche Serge
3, Rue Anatole France
13220 Chateauneuf Les Martigues

Antoine Mussard

L'AMIGA, TOUT L'AMIGA, RIEN QUE L'AMIGA.

MAD, 42, rue Lamartine. 75009 PARIS. Tél.: 48 78 11 65 M° : ND-LORETTE - CADET

SAV SUR PLACE 7 JOURS MAXI

INFOGRAPHIE

SCAN COULEUR JX 100	7990	DPAINT IV	890
MEDIA STATION	1995	DIGI-PAINT 3 Fr	895
PAINTJET COULEUR	9590	ANIMATE 4D	4410
DG 40	1620	3D TOOLS	690
F. FIXER + Multisync	5990	3 D PROFESSIONAL	2600
MONITEUR A 1084	2500	VISTA PRO	1350
GVP COMBO 322 1Mo RAM	7990	ART DEPART PRO 2	1850
GVP COMBO 340 4Mo RAM	12990	REAL 3D TURBO 1.4	4440
GVP A 3001 / 50 Mhz / 4 Mo	-NC-	INTERCHANGE	420
MERCURY 040-3000	16500	CGFONTS	1390
PRO RAM-3000	3300	KARAFONTS	590

P.A.O.

EXCELLENCE Fr	990	CLIP ARTS	595
PPAGE 2.1 Fr /Pdraw 2.0	2990	PAGE SETTER II	990
GOLDDiskTYPE	590	VIDEO FONTS	690

Les derniers-nés de Commodore

A500 PLUS(1Méga de mémoire vidéo, Workbench 2.0)	4990F
A600 avec écran couleur	5690F
A600 -20 unité centrale et disque dur 20 Mo	4990F
A600 -20 + écran couleur	6990F
CDTV avec télécommande, clavier, lecteur 3"1/2 2 titres CDTV et starter kit	6990F

VIDEO

GST GOLD SPF (Y-C)	5500	PRO TITLER	1490
GST 2500 (RVB/SYNC. + PAL + Y-C + BETA) Broadcast	18500	WIPE MASTER	790
GST GOLD AS ecamF	3490	BROADCASTITLER 2 Fr	2990
GST GOLD PRO (Y-C)	7600	FONT PACK	1790
GST 40	2290	FONT EHANCER	1790
DIGIGOLD PRO	2950	FRAME GRABBER PPS	5990
VIDEO PILOT V 330	9950	VIDEO BLENDER PPS	- NC-
A 2300	2590	DELUXE VIDEO III	1090
NERIKI DESKTOP Y-C	15200	SCALA	2990
CP 10 RVB / PAL	1380	DPAINT IV	890
DG 40 filtre elect	1680	ELAN PERFORMER 2	990
TS 24	1380	REAL 3 D TURBO	4400
DCTV	5490	CALLIGARI 2	2990

AMIGA 3000 / 25 Mhz / 50 Mo/ 1960
23690 F TTC
AMIGA 3000 TOWER / 25 Mhz / 100 Mo
28450 F TTC
AMIGA2000 /KICKSTART2.04
5790 F TTC
CARTE 68040 POUR A2000
4 Mo Ram en demonstration
22500 F
CARTE PASSERELLE A2386 SX-20
5325 F

MUSIQUE

Tous les jours de 9 h 30 à 19 h 00
Portes ouvertes à la musique-midi, démo non-stop

STEREO MASTER	790	SOUND MASTER	1790
MIDI GOLD INSIDER	990	X-OR (Editeur Synthés)	2650
MIDI CONNECTOR	470	MIDI/SMPTE PHANTOM	2700
BARS&PIPES Français	1850	DSS GVP	990
BARS&PIPES Pro	3200	SUPER JAM	1210
Modules BARS&PIPES	435	*CARTES DE DIGITALISATION :*	
Deluxe Music Cons. Set	1090	SUNRIZE AD/10-12 Bits	4700
EXPANDER SAM XR	2190	XANADU ADC 16 Bits	NC
MUSIC X	1290		

A 500 PLUS + FARFISA TK75 + Midi Connector + BARS&PIPES Fr
6990 F

Homanager 390 F

Et toujours...

Extension 1 Mo Chip pour A500 plus	710
HCD + GVP QUANTUM LP52S	3690
A590 + 2 Megas	3890
Static Column Ram 4 Mo / A3000	2890
KIT 2.0 COMMODORE	750
MULTISTART	590

DEVELOPPEMENT

SAS/LATTICE 5.10	2439	AMOS 3D	375
LATTICE C++	2790	AMOS (Fr)	525
DISCO SCOPIE	250	DOS - 2 - DOS	390
AREXX	379	ROM DEVICES 2.0	450
QUATERBACK	490	AUTODOCS 2.0	490
QUATERBACK TOOLS	790	HARDWARE MANUAL 2.0	390
AZTEC C	2430	DISKMASTER 2	420
AMOS COMPILER	325	ASSEMPRO	990

SYQUEST 88 Mo 5690 F

SHARP JX100 Couleur 7990 F

BON DE COMMANDE

à retourner à MAD, 42 rue Lamartine 75009 PARIS

NOM : .....
ADRESSE : .....
.....
.....

Je désire commander l'un des produits suivants :
.....au prix de :..... F
.....au prix de :..... F
Pour un total de ..... F

que je règle par
❑ chèque ci-joint
❑ carte bleue N° | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'expiration
Signature :

CR0392

Envoi express sous 48 heures pour tout produit en stock

Page réalisée sur Amiga 3000 (COMMODORE) avec PPAGE 2.1, PDRAW et le scanner SHARP JX 100. Illustrations non contractuelles.

MULTIV

Mais avant d'étudier la bête, procédons à un petit rappel technique. L'Amiga est une très bonne machine à tous les points de vue (personne ne dira le contraire), sauf sur un point, son affichage... En effet, tous ceux qui ont travaillé avec Deluxe Paint (ou n'importe quel autre soft) en haute résolution savent de quoi je veux parler : le scintillement désagréable qui résulte de ce mode.
Et plus le contraste est élevé, plus le scintillement s'accentue.
A l'époque de la sortie de l'Amiga, un affichage haute résolution (640 x 512) en mode non entrelacé, et le moniteur qui allait avec auraient été trop chers pour ce type de machine. Alors les ingénieurs ont utilisé un système qui permettait la même résolution, mais qui pouvait passer sur un moniteur bas de gamme ou même sur une télévision : le mode entrelacé.
En pratique, en quoi consiste le mode entrelacé ?
C'est très simple : une fréquence d'affichage normale est généralement de 50 Hz en PAL (60 Hz en NTSC). Toutes les lignes qui composent l'image de base sont affichées les unes à la suite des autres. Un affichage entrelacé utilise une fréquence de balayage 2 fois moins élevée, soit 25 Hz en PAL (30 Hz en NTSC).
Cette technique permet d'afficher toutes les lignes paires en premier, puis une fois fait, toutes les lignes impaires. C'est malheureusement cette diminution de fréquence d'affichage qui entraîne le scintillement que tout le monde connaît.
En effet, si à 50 Hz l'œil humain est incapable de détecter quoi que ce soit, à 25 Hz, ce n'est pas le cas.
Vous devez donc tous avoir compris le principe de fonctionnement d'un Flicker Fixer si vous avez suivi jusqu'ici. Le Flicker Fixer commence par prélever le signal vidéo, puis il le désentrelace (grâce à une mémoire interne), et il peut enfin le ré-envoyer comme si rien ne s'était passé. Attention quand même à une chose, si en mode entrelacé un simple moniteur RVB suffisait (type 1083 ou 1084), pour pouvoir visualiser le nouveau signal désentrelacé, il faut un moniteur spécial, en l'occurence un moniteur VGA (15 broches), ou mieux, un moniteur multisynchrone pour les modes spéciaux (j'en parlerai plus tard). Voilà pour la théorie, passons maintenant à l'installation de la carte dans la machine.

Propriétaires de 500, réjouissez-vous, le Flicker Fixer nouveau est arrivé, merci Vortex ! Il se nomme MultiVision 500, et a été spécialement étudié et dessiné pour un Amiga 500. Le package se compose d'une carte, d'un boîtier, d'une documentation en allemand (heureusement que le montage est simple à comprendre ...) et d'une disquette.

COMPOSITION

La MultiVision 500 est un Flicker Fixer qui se compose d'une carte à incorporer à l'intérieur de l'Amiga (adieu la garantie de la machine, une fois de plus), d'un boîtier à placer dans la sortie vidéo de l'Amiga et d'une disquette. La mise en place de l'ensemble dans la machine est des plus aisée, mais il faut quand même prendre un minimum de précautions.
Après avoir ouvert le boîtier, il faut débrancher le clavier (pensez à noter le sens de connexion pour le remontage, en général, le fil noir est celui situé le plus à gauche du connecteur). Ensuite, il faut enlever la plaque de protection en métal (attention à ne pas casser les pattes de fixation). Une fois terminé, on doit se retrouver avec la carte complète de l'Amiga sous les yeux.
Avant toute autre manipulation dans l'Amiga, signalons que le pire ennemi des circuits de l'Amiga est l'électricité statique, donc utilisez un bracelet antistatique ou bien plus simplement touchez votre radiateur pour décharger toute l'électricité statique que votre corps contient. Il faut maintenant retirer Denise de l'Amiga (c'est le circuit en haut à gauche noté 8362 ou 8373 avec deux gros condensateurs au-dessus de lui). On le replace ensuite sur la carte du Flicker (attention au sens !), et on remet le tout (carte + Denise) à la place de Denise. Il reste encore à installer le boîtier sur le port vidéo de l'Amiga et à mettre en place le câble en nappe entre le boîtier et la carte. Voilà, c'est tout, le Flicker Fixer est installé. Il est à signaler que le port vidéo est toujours accessible sur le derrière du boîtier, ce qui veut dire que l'on peut travailler avec 2 moniteurs, le premier étant celui connecté à l'Amiga en temps normal, le second un VGA ou multisync pour le signal désentrelacé. C'est aussi sur ce boîtier que se trouve le connecteur VGA 15 broches pour relier le moniteur VGA au Flicker Fixer.
L'installation étant terminée, je décide de ne pas tout remonter tout de suite, on ne sait jamais... Je remets donc le clavier, les moniteurs (1084 et VGA) et j'allume le tout. Amiga OK, 1084 OK, mais rien sur le VGA. Ça commence mal. Je remarque en regardant plus attentivement la carte qu'il existe un potentiomètre et un condensateur à capacité variable, je conclus rapidement qu'il doit y avoir des réglages à faire. Je reprends donc la documentation (toujours en allemand !) et j'essaie de la traduire.
Je m'aperçois alors que ce condensateur et ce potentiomètre permettent de régler la carte pour le moniteur. A cet effet est fourni avec la carte un petit tournevis en plastique (pour éviter toute adjonction de capacité ou résistance en plus de celle de la carte pour ne pas fausser les réglages), j'ai d'ailleurs mis un moment à le trouver car il était caché dans du collant fixant la carte au reste.
Je prends donc ce tournevis, je tourne un peu le condensateur dans tous les sens, et l'image apparaît enfin sur le moniteur.
Au premier abord, rien de particulier pour cet affichage par rapport au 1084, mis à part le fait que l'image est plus nette et que les couleurs sont parfaitement restituées. Adieu les petites bandes noires entre deux lignes affichées comme sur le 1084. Pour vous en convaincre, regardez de près votre écran quand le fond de l'image est clair, et vous devez voir des petites lignes noires...

ISION 500

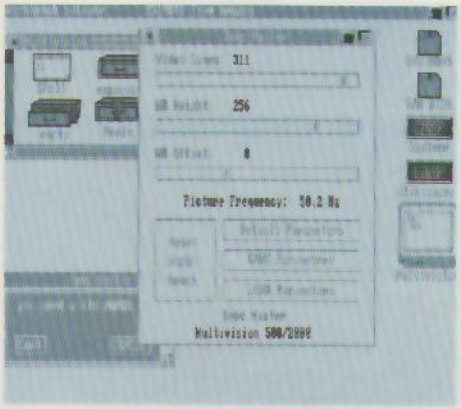


Figure 1 : le programme SyncMaster

QUE SE PASSE-T-IL ?

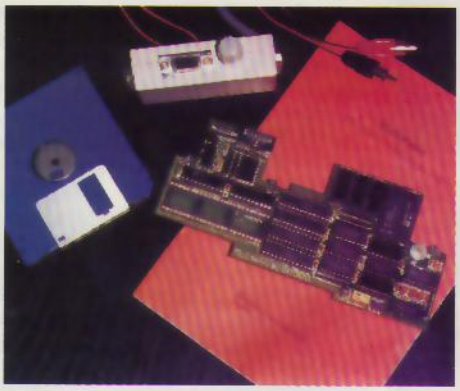
Maintenant que tout marche bien, je boote sur la disquette fournie avec le Flicker Fixer et regarde ce qu'il y a dessus. La première chose que l'on remarque, est que le Workbench passe en haute résolution, et l'on fait très vite la différence entre les deux affichages.
Avec le Flicker Fixer, c'est presque parfait. Presque, car il reste quelques lignes qui bavent sur l'écran.
Une première image apparaît à l'écran, en haute résolution elle aussi. Elle représente des carrés de différentes couleurs et permet un réglage plus fin de la carte. Les couleurs ne bavent plus maintenant. Un clic, et une deuxième image apparaît encore. Cette fois, elle représente une palette de couleurs en RVB, et permet encore d'affiner le réglage de la carte et du moniteur.
Cette fois, l'image est parfaite : nette, couleurs fines et surtout plus de scintillement, le pied quoi ...
Je me retrouve donc sous Workbench avec deux affichages, un qui scintille sur le 1084 et un deuxième net sur le VGA. C'est amusant.
Mais je remarque tout de suite une autre chose, il existe un programme nommé SyncMaster.
Je le lance et ô surprise, un superbe requester me saute à la figure : "You need a Big Agnus" (figure 1).
Je reprends donc la documentation et j'essaie de savoir à quoi peut servir ce programme qui demande un Big Agnus. Ce programme utilise les nouveaux modes de programmation du Big-Agnus (1 Mo de CHIP RAM), et modifie en conséquence la fréquence de travail de la carte...
Voici donc le tableau de fréquence lié à ce programme.

Résolution	Lignes	Fréquence
MedRes PAL Overscan	284	100 Hz
NTSC Overscan	400	70 Hz
HiRes Overscan	580	50 Hz

On constate tout de suite que si les fréquences utilisées sont celles qui sont données dans ce tableau, un simple moniteur VGA ne suffit plus, mais il faut impérativement un moniteur Multisync pour accepter 100 Hz, sinon, adieu le moniteur...
Passons maintenant à l'utilisation courante, il faut bien avouer que la netteté de l'image affichée est remarquable, on se croirait devant une autre machine (Mac, Next...), c'est extraordinaire.

Dans la pratique, un Flicker Fixer est très utile pour tous ceux qui utilisent très souvent des traitements de textes, des bases de données, ou qui travaillent souvent sur des softs de dessin en haute résolution : imaginez un peu Sculpt 4D, Real 3D ou bien un soft de PAO en haute résolution sans scintillement, on redécouvre entièrement la manière de travailler sur l'Amiga.

Pour terminer, quelques renseignements supplémentaires sur la carte : elle est équipée de 384 Ko (+ 4 Ko) de mémoire pour le désentrelaçage du signal. Ainsi, elle ne touche pas à la mémoire de l'Amiga (c'est logique).
Elle inclut aussi dans le boîtier de connexion un petit amplificateur sonore de 2 x 1 Watt sous 8 ohm. Pour restituer le son, il existe deux prises Jack de 2,5 mm ainsi qu'un bouton de volume. Toujours d'après la documentation, il existerait une version spécifique Amiga 2000 qui se brancherait (je pense) dans le connecteur vidéo libre avant l'alimentation.



Multivision 500.

Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter bonne lecture, et à vous retrouver le mois prochain pour de nouveau tests sur le grill...

J'ai aimé

– L'aspect très pro de l'ensemble, il n'y a rien à redire là dessus.
– L'installation relativement simple de l'ensemble, tout le monde peut y arriver avec un minimum d'efforts et d'attention.
– La possibilité de pouvoir rebrancher son moniteur normal derrière le boîtier en plus du moniteur VGA. Comme ça, le jour où vous avez des problèmes avec le moniteur VGA, vous n'êtes pas obligé de redémonter la carte pour rebrancher le 1084.
– Les deux images de la disquette qui permettent d'affiner le réglage de la carte pour un affichage optimal dès le départ.

Je n'ai pas aimé

– La documentation en allemand. Je pense que la traduction ne devrait pas tarder à arriver, ou du moins, je l'espère fortement.
– La perte de garantie de l'Amiga pendant l'installation de cette carte. Imaginez une personne qui vient d'acheter un superbe A500 + et qui veut monter cette carte dans sa machine... C'est soit la garantie, soit la carte... à moins qu'un centre agréé Commodore ne veuille bien l'installer, dans ce cas, rien à craindre.

Cependant, subsistaient certaines (et sérieuses) limitations à cette petite révolution. La carte ATonce prenant la place du 68000, il n'était plus possible d'avoir une carte mémoire Spirit (très répandue à l'époque). En effet, l'ensemble ATonce + carte Spirit était trop élevé, ce qui faisait toucher cette dernière (la carte Spirit) contre la grille de protection en métal. Il fallait donc faire un choix : le monde PC ou de la mémoire. A l'époque, j'ai dû choisir pour la carte ATonce et revendre ma Spirit...

Mais cette perte de mémoire n'était pas la seule limitation, bien au contraire. Une deuxième contrainte, et de taille, existait. La carte ATonce utilisait la mémoire de l'Amiga pour sa propre mémoire, ce qui voulait dire que sur un Amiga 500 de base, il ne pouvait y avoir que 128 Ko côté PC, et sur un Amiga avec 1 Mo, il ne pouvait pas y avoir plus de 640 Ko côté PC, et il restait environ 100 Ko côté Amiga. C'était bien peu pour travailler en multitâche.

D'un autre côté, on pouvait gérer des disques durs Amiga, plus précisément des partitions Amiga, comme des disques durs PC. Il était ainsi possible de travailler et de booter sur un disque dur. C'était super. Niveau vidéo, les différents modes PC étaient gérés avec ou sans entrelacement. On disposait ainsi du mode Hercules au mode VGA (mono) en passant par le CGA et l'EGA. Dans la pratique, seul le mode Hercules était utilisable pour une bonne vitesse d'exécution. Enfin, la souris était émulée et on disposait d'un indice Norton de 6.1 (ce qui était très bien pour une carte PC montée sur un Amiga).

Voilà pour les caractéristiques et les défauts de jeunesse de l'ancienne carte ATonce. Maintenant, tout cela n'est plus qu'un mauvais souvenir. Mais avant de vous décrire toutes les nouveautés de cette nouvelle carte, un petit passage du côté de l'installation.

INSTALLATION

Première constatation, cette nouvelle carte est plus grande, et n'est plus disposée de la même manière. Ainsi, sur l'ancienne carte, le 68000 était intégré à ATonce, donc une fois la carte montée, il restait l'ancien 68000 de l'Amiga. Plus maintenant. De même, il fallait insérer entre Gary et la carte mère de l'Amiga un support contenant une résistance jumpée entre deux pattes pour une meilleure gestion de la vitesse de l'ensemble. Plus maintenant.

Tout le monde connaît la célèbre carte de chez Vortex, l'émulateur PC ATonce. Sortie en février 1991, cette carte permettait à l'époque d'avoir un AT sur son Amiga 500, le tout travaillant en multitâche. Elle était alors équipée d'un Intel 286 à 8 Mhz, et d'un circuit spécifique Vortex. Le succès fut immédiat. Imaginez, toute la logithèque PC était disponible sur son petit Amiga pour la modique somme d'environ 2 000 F...

Ainsi, pour installer ATonce, il faut commencer par ouvrir l'Amiga (une fois de plus, adieu la garantie). Une fois fait, il faut enlever le clavier ainsi que la protection métallique de l'Amiga. Par la suite, il faut enlever le 68000 de la carte mère de l'Amiga, insérer à la place un support fourni avec ATonce (support permettant de surélever la carte pour que celle-ci ne touche pas les autres circuits de l'Amiga). Il suffit alors de réinsérer le 68000 sur la carte ATonce et de replacer l'ensemble sur le support mis à la place du 68000 d'origine. L'installation est alors terminée, il ne reste plus qu'à remonter l'Amiga.

Il va sans dire que même si l'installation est des plus faciles, il faut tout de même prendre certaines précautions, surtout vis à vis de l'électricité statique, ainsi que pendant le démontage et le remontage du 68000. Une seule patte cassée, et vous êtes bon pour en acheter un autre. Dans le même ordre d'idée, il faut savoir qu'une personne qui marche pieds nus sur de la moquette peut accumuler sur elle un potentiel allant jusqu'à 25 000 volts. Vous imaginez la tête de l'Amiga et de l'ATonce si vous avez le malheur de toucher un circuit intégré avec vos petits doigts. Pour remédier à cela, il suffit simplement de se munir d'un bracelet antistatique, ou plus simplement de toucher une canalisation pour décharger son corps de toute cette électricité statique. Un minimum d'attention, ainsi qu'une grande précaution, permettent à n'importe qui d'installer ATonce dans son Amiga. De toutes façons, la documentation (en anglais pour le moment, mais une francisation est déjà en cours de travail), très bien faite, permet une installation sûre, il faut seulement penser à respecter le sens de montage du 68000. Au besoin, les photos sont là pour guider l'utilisateur...

Voilà pour l'installation, passons maintenant aux choses sérieuses : je rallume l'Amiga et je mets dans le lecteur DF0: la disquette de Vortex. Il est possible de recopier tous les fichiers utiles dans un répertoire sur disque dur en utilisant le programme "Hdinstall". Une fois fait, il reste simplement à cliquer sur l'icône "At-Emulator". Le système reboote et si tout se passe bien, un nouvel écran apparaît au bout de quelques secondes, c'est bien entendu l'écran du PC (le chargement du système d'exploitation côté Amiga continue lui aussi, les deux systèmes étant bien entendu multitâche). Il vous demande d'insérer une disquette système PC, ce que je fais, un écran de présentation apparaît alors regroupant toute la configuration de base (mémoire conventionnelle, étendue ou paginée, 80287 présent ou pas, souris, port série/parallèle, type de vidéo et version du BIOS). Le PC est maintenant opérationnel, il n'attend plus que vos ordres.

LES JOIES DU MONDE PC

Comme tout bon utilisateur, je décide de créer une partition PC sur mon disque dur Amiga (GVP Série II). ATonce supporte les disques Commodore A590 ou bien les GVP Séries II. En fait, elle semble supporter tous les disques compatibles A590. Pour ce faire, il y a deux possibilités : soit l'on crée une partition PC dans un fichier qui se trouvera sur une partition Amiga, soit on utilise directement une partition Amiga. Dans ce dernier cas, toutes les données de la partition Amiga

US LA CARTE EVIENT

seront perdues, la partition devenant PC et étant reconnus NON-DOS par l'Amiga (ce qui est relativement logique). L'avantage du fichier existant sur une partition Amiga réside dans le fait qu'il n'y a aucune perte de données, en contrepartie, les accès au disque dur côté PC sont beaucoup plus lents : on ne peut pas avoir le beurre et l'argent du beurre ! Notez qu'une fois le disque dur PC initialisé (Fdisk, format + installation d'un système d'exploitation), il est tout à fait possible de booter dessus.

En ce qui concerne les différents modes vidéo, pas ou peu de modifications par rapport à l'ancienne carte. Une bonne nouvelle vient du fait que maintenant les cartes Flicker Fixer sont supportées. Ainsi, il est possible d'utiliser des modes émulés en entrelacé sans pour autant subir une fatigue oculaire importante. Les autres modes restent les mêmes, à savoir Hercules, CGA, EGA et VGA (mono).

Les lecteurs de disquettes ne sont pas oubliés eux non plus. Ainsi, "DF0:" devient "A:" coté PC, et "DF1:" devient "B:" ("C:" étant le disque dur).

ATonce est capable de lire et d'écrire des disquettes aux formats 720 Ko et 360 Ko aussi bien en 3 1/2 qu'en 5 1/4.

Une autre bonne nouvelle vient du fait que cette carte est maintenant capable de travailler avec le DOS 5 et le DR-DOS 6. Il faut savoir (sans entrer dans les détails) que le DOS 5 est capable de libérer la mémoire de base des divers drivers pour les placer en mémoire haute. Ainsi, il est possible d'avoir environ 631 000 octets de libre sous DOS (au lieu de 580 000 avant). De même, une grande caractéristique du DR-DOS 6 tient dans le fait qu'il est capable de doubler la capacité des disques durs, ce qui peut être utile dans le cas de l'utilisation d'une petite partition Amiga...

Voilà pour les principales caractéristiques. En utilisation quotidienne, ce nouvel AT est bien plus plaisant à utiliser que l'ancien. Il est plus rapide (bien sûr), mais aussi et surtout il est plus souple à utiliser.

Maintenant, le terme multitâche est une réalité. On peut enfin utiliser un Amiga ET un PC avec un Amiga de base, cela devrait réjouir la grande majorité des utilisateurs en France. En conclusion, si l'ancienne carte autorisait une passerelle vers le monde PC en souffrant de certains défauts de jeunesse et de certaines limitations tout de même, cette nouvelle carte ATonce autorise maintenant un véritable AT 286 à 16 Mhz dans un Amiga sans les limitations de l'ancienne carte. Osons dire pour terminer que cette nouvelle version de ATonce est une réussite totale, elle offre enfin une réelle possibilité de travail sur PC tout en gardant la puissance de l'Amiga : le multitâche.

A bientôt pour de nouvelles aventures.

PETIT RÉSUMÉ DES NOUVEAUTÉS ET DES MODIFICATIONS QUI FACILITENT TANT LE TRAVAIL QUOTIDIEN

J'ai aimé :

- l'utilisation d'un 286 à 16 Mhz, au lieu d'un 286 à 8 Mhz pour l'ancienne carte. L'indice Norton s'envole maintenant, passant de 6 à 16 ;
- l'intégration de 512 Ko de mémoire directement sur la carte ATonce. Ainsi, un A500 de base peut directement exploiter 640 Ko sous DOS, au lieu de 128 pour l'ancienne carte. Cela permet ainsi de garder un peu de CHIP RAM côté Amiga ;
- la gestion transparente de la mémoire, entièrement gérée par la carte, et le soft des extensions mémoire Amiga. Sur l'ancienne carte, il fallait indiquer au soft de quel type de mémoire on disposait, ainsi que la taille que l'on voulait allouer côte PC. Les possesseurs des anciennes cartes voient ce que je veux dire ;
- la gestion complète du mode protégé du 286. Cette possibilité permet une utilisation de Windows 3 en mode standard au lieu du mode réel sur un XT classique. Cependant, une utilisation de Windows demande quand même un minimum de 2 Mo de mémoire pour une utilisation correcte, sous peine de subir les affres des fichiers d'échanges sur disque dur ;
- la mise en place d'un support pour un processeur arithmétique 287. Ainsi, il est possible de décupler la puissance de la carte en traitement arithmétique pur. L'utilisation de soft tels qu'AutoCAD est ainsi possible, ce que ne permettait pas l'ancienne carte ;
- le support total des nouveaux systèmes d'exploitations sous DOS, à savoir le DOS 5 et le DR-DOS 6 ;
- l'émulation des sons côté PC ainsi que le support des cartes Flicker Fixer de l'Amiga.

Je n'ai pas aimé :

- l'absence d'un système d'exploitation (MS-DOS ou DR-DOS) avec la carte. C'est à l'utilisateur de se le procurer ;
- la perte de garantie qu'engendre l'installation de la carte dans la machine. Mais tous ces types de cartes posent le même problème.

AMI-

On comprend aisément l'importance pour une entreprise que peut avoir tel ou tel fichier de clients. Parallèlement à l'avènement de l'ère de l'information (nous sommes en plein dedans) se sont opérées plusieurs révolutions technologiques qui ont abouti à la réduction de la taille nécessaire au stockage des données. Il y a une vingtaine d'années, on pouvait sauver des fichiers sur bandes perforées. Le risque de voir pervertir les informations ne pouvait être lié qu'à la destruction du papier (volontaire ou non). De nos jours, les mémoires de stockage les plus courantes sont représentées par les disques magnétiques. Tout d'abord, les disquettes stockent peu d'informations, mais leur bas prix permet d'en avoir un grand nombre, ce qui, nous le verrons plus loin, est très important dans l'application des méthodes de protection des données. D'un autre côté, le disque dur fait office de périphérique de travail à la fois rapide et spacieux. Il s'est rapidement imposé auprès des professionnels. Nous nous retrouvons donc dans la situation classique où l'utilisateur travaille avec des données contenues par son disque dur. Pour calculer le risque que les informations soient perverties, il faut cumuler toutes les probabilités des faits suivants : disfonction mécanique du dur, panne de courant, bug dans le logiciel, erreur volontaire (virus), ou encore effet direct du principe d'entropie au système disque dur/utilisateur. Mais tous ces risques s'effacent devant l'erreur humaine qui se caractérise le plus souvent par l'effacement intempestif d'un fichier ou encore par le reformatage complet du dur sur un coup de folie. Comment lutter contre le péril qu'est la perte d'informations ? La solution est évidente : il faut recopier ailleurs les données et si possible sur un objet que l'on utilise peu car il est logique que le risque de destruction d'une donnée croisse avec la fréquence des consultations. La copie du fichier est donc le seul remède (préventif). Son application dépend à la fois du périphérique élu pour faire des backups (copie de sauvegarde) et du temps que l'on souhaite lui allouer. Ami-Back a justement été écrit de façon à simplifier au maximum les opérations de sauvegarde.

Avec l'accroissement de la compacité des mémoires de masse, le problème de la fiabilité du stockage des données s'est rapidement posé. De nos jours, une grande variété d'informations peut être traitée par l'ordinateur : il en résulte qu'à un moment donné, transitent par la mémoire (dynamique ou non) de la machine, des données qui peuvent selon leur type présenter pour l'utilisateur une valeur artistique, sentimentale, intellectuelle ou même financière.

LA BOITE A BACK

Ami-Back est livré sur une disquette contenant deux programmes : Ami-Back (logique) et Ami-Shed. Un manuel assez complet (en anglais) permet de comprendre les nombreuses options offertes. Ami-Back se démarre simplement en cliquant sur son icône ou par appel direct par le CLI. Il apparaît sous la forme d'un écran proposant diverses options de configuration et d'exécution de backups (figure 1). Toute la puissance de ce logiciel tient dans la puissance du paramétrage qu'il permet. Nous allons donc détailler plus précisément les options. Tout d'abord, on définit le device source (une ou plusieurs partitions de disque dur par exemple), puis on spécifie le device destination. Ami-Back se singularise par la diversité des devices de sauvegarde qu'il peut gérer :

- disques 3 pouces 1/2 et 5 pouces 1/4 gérés piste par piste (non compatible DOS) de façon à gagner du temps et de la place ;
- fichiers AmigaDOS ;
- disques haute densité ;
- disques durs ;
- bandes magnétiques.

Ensuite, on choisit le type du backup que l'on désire effectuer : complet (tous les fichiers sont sauvés), par date (seuls les fichiers récents sont pris), par lecture de l'archive-bit (seuls les fichiers modifiés) ou par sélection manuelle (figure 3). Ami-Back peut aussi faire un backup d'une partition non-AmigaDOS (dans ce cas, il ne cherche pas à connaître le contenu du device et le copie octet par octet). On peut bien sûr demander au programme de sauver les

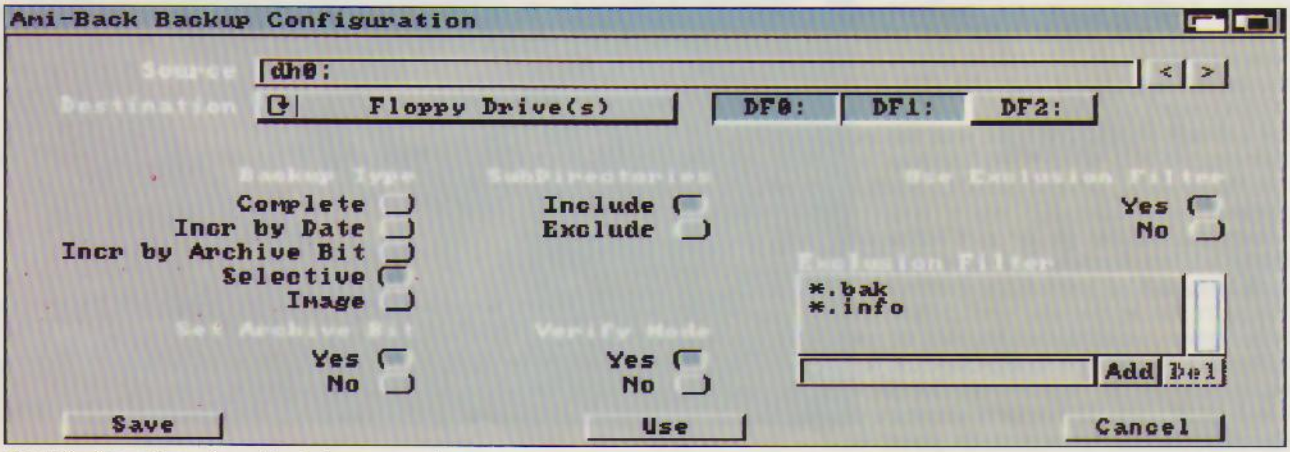


figure 1 : écran de configuration de la sauvegarde.

-BACK

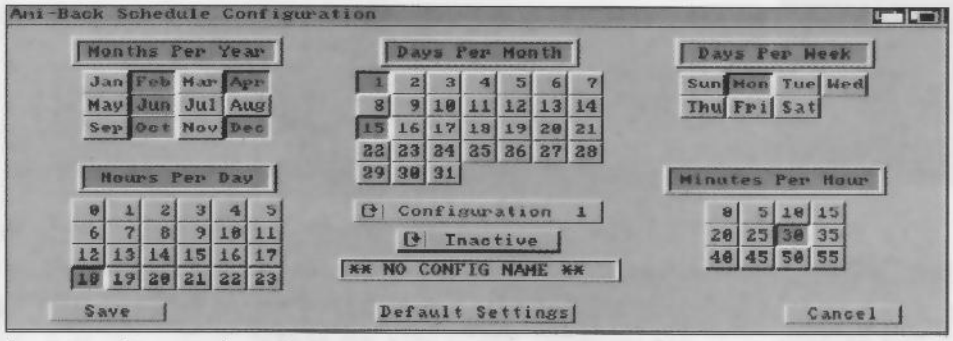


figure 2 : configuration d'Ami-Shed.

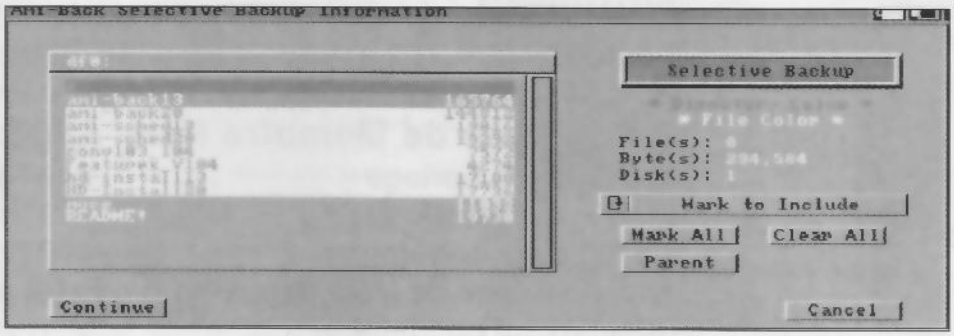


figure 3 : sauvegarde sélective.

sous-directories composant l'arborescence de votre système,et de mettre mettre à 1 l'archive-bit de chaque fichier. Le programme dispose d'un gestionnaire de filtre d'exclusion qui peut enregistrer jusqu'à 100 entrées. Ce système permet de ne pas sauver certains types de fichiers en se basant sur leur nom. Cette forme inavouée de racisme se révèle indispensable dès lors que l'on veut éviter l'encombrement de la mémoire de stockage par les fichiers ".Info" et ".Bak". Pour ce qui est de la restauration des fichiers, un panneau de configuration similaire est fourni et propose quelques options supplémentaires, telles que la restauration des bits de protection de fichiers, la gestion de collision entre fichiers de noms identiques (quand un fichier restauré remplace un fichier existant)... Sauvegarde et restauration se déroulent automatiquement (plus ou moins selon les options).

Un grand nombre d'indicateurs sont sans cesse remis à jour de façon à bien informer l'utilisateur de l'avancement du processus (figure 4).

On a entre autres, une estimation du temps restant et une liste des erreurs détectées.

Ami-Shed est le second programme livré sur la disquette.

Celui-ci est fortement lié à Ami-Back lui-même puisqu'il est conçu de façon à appeler celui-ci à intervalle de temps régulier. En effet, Ami-Shed tourne en permanence en multitâche et guette la coïncidence de la date actuelle avec l'une de celles définies dans le panneau de configuration (figure 2). On peut grâce à des sélecteurs de mois, jours, heures, minutes démarrer un processus de sauvegarde bien précis à un moment déterminé.

Ce système mis en œuvre dans nombre de grosses entreprises permet à l'utilisateur de ne plus avoir à penser à faire des copies de ses données. Ami-Back est donc un bon logiciel, positionné sur un marché déjà occupé par des stars telles que QuaterBack. Il se singularise par sa souplesse d'utilisation.

Eric Brunet et François Fleuret

Machines : AmigaDos 1.3 ou 2.0 requis.
Auteurs : Gary Holland, Michael Mounier et Hap Aziz. Editeur : Moonlighter Software Development, Inc. (Floride).
Importateur : Avancée.
Prix communiqué : 690 F.

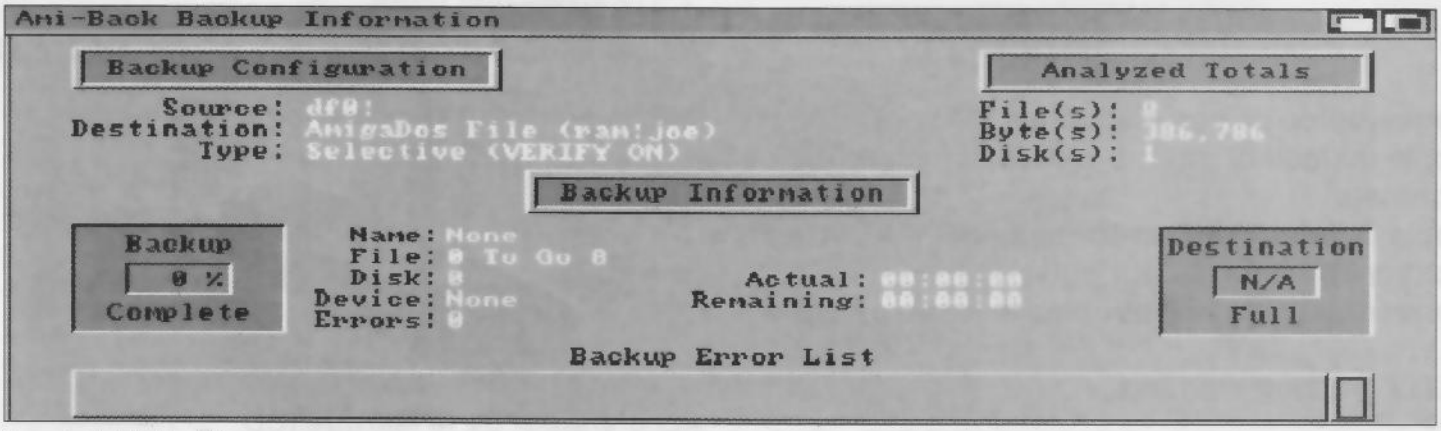
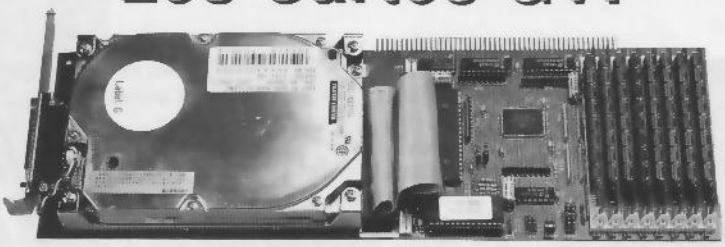


figure 4 : Ami-Back prêt à commencer.

POWER CO

Les Cartes GVP



Cartes Accéleratrices:

68030 en **22 MHz** et coprocesseur **68882** 1 Mo de Ram installées ou (4 Mo) pour la version **33 MHz**. Extensible j'usqu'a 13 Mo (22 MHz) ou 16 Mo (33 MHz) grâce a des simms.
livrée avec **deux** interfaces **SCSI**.

22 MHz	**6490 Frs**
33 MHz	**14090 Frs**
HD 52 Mo	**2590 Frs**
HD 105 Mo	**3990 Frs**

Simm 32 Bits nous consulter

Carte Disque dur / Extension Mémoire

Carte seule 0 Ko	**2090 Frs**
+52 Mo	**3790 Frs**
+105 11 Ms	**5490 Frs**

ACCESSOIRES

Souris Optique Golden Image	**310 Frs**
Souris Power mecanique	**130 Frs**
Anti click	**95 Frs**
Couvercle Protection A500	**90 Frs**
Lecteur Interne A500	**490 Frs**
Lecteur Interne A2000	**510 Frs**

BLITZ TURBO

Copie rapide de vos disquettes (45 sec)
Copie du lecteur interne vers le(s) lecteur(s) externe(s)
Copie differents autres formats(IBM,MAC,ATARI)
Contient un interrupteur anti virus
Contient un anticlick pour les lecteurs externes
230 Frs

BLITZ version standart **170 Frs**

Sachez que la copie de softs protegées est un acte illegal.

Lecteur PC880

Circuit Spécial éliminant le bruit du lecteur au repos
Port E/S pour brancher d'autre lecteur 880 Ko formattés. Garantie 12 Mois

499 Frs

Nouveau :

Double lecteur 31/2 externe avec alimentation 220v/ anticlick/Blitz incorporé **1290 Frs**

Extensions de Mémoire Pour A500:

512 Ko sans horloge	**249 Frs**
512 Ko avec horloge	**299 Frs**
1,5 Mo avec horloge	**890 Frs**

Accéde a 1 Mo de Mem chip avec Big Fat Agnus. (Kikstart 1.3 obligatoire)
1 Mo Pour A500+ **499 Frs**
(Cette extension fonctionne sur A500+ exclusivement)

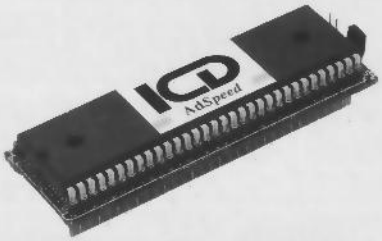
Atonce

Atonce (286 a 8 MHz) Classic **1099 Frs**

Nouveau:

Atonce Plus 286 a 16 mhz
+ 512 ko de fast rams
emplacement 80287 **2390 Frs**

ADSPEED



Accélérateur de la Marque ICD
Fonctionne sur A500,A1000 et A2000
Installation sans soudures
Selection de 7,16 MHz a 14.3 MHz

1790 Frs

MPUTING

SLIMLINE

Ce disque dur extra-plat de type AT est fourni avec une interface ICD qui s'adapte sans soudures sur le 68000.
Les utilitaires ICD sont livrés en standart.Silencieux

En 52 Mo	Quantum	3690 Frs
En 105 Mo	Quantum	4590 Frs

GVP A500

En 52 Mo Quantum	4500 Frs
En 105 Mo Quantum	6990 Frs

Livrés en 2 Mo

ICD A2000

Carte 0Ko seule	1890 Frs
+52 Mo Quantum	2590 Frs
+105 Mo Quantum	4590 Frs
Simm 1 Mo	N C
Carte sans Rams	1390 Frs

SCANNER

400 DPI /64 Tons de gris
1290 Frs

FLICKER VIDEO

Pour A500,A1000 et A2000
Promotion 2390 Frs

ADRAM 540

Extension ICD de 0 a 4 Mo pour A500. Avec horloge.

En 1 Mo	1390 Frs
En 2 Mo	1790 Frs
En 4Mo	2390 Frs

PC880B

Lecteur 880 Ko
Integrant:
*Anti click
*Blitz Turbo
*Anti virus(switchable)

710 Frs

Disquettes

3" 1/2

3,50 Frs

PROMOTIONS

Les Memoires:

44256	55 Frs	Denise N.C.	Paula N.C.	8372A N.C.
511000	55 Frs	Gary N.C.	Kikstart 1.3 N.C.	

Ram Zip A3000 370 Frs

PC880+512 Ko sans Horloge: 760 Frs
PC880+512 Ko avec Horloge: 830 Frs

Power Computing est fier de présenter sa gamme pour les machines Commodores.

Pour Tout Renseignements:

Service Technique:
(SAV sur la gamme AMIGA)
Du Mardi au Samedi de 10h a 13h

Renseignements Techniques:
Du mardi au Vendredi de 15h a 18h
(1) 43 38 04 35

Service Revendeurs:

Tel: (1) 43 57 41 40

Pour commander; il vous suffit de remplir ce bon; et de l'éxpedier, accompagné de votre reglement; ou de nous appeler au:

Power Computing France
15, Bld Voltaire
75011 Paris
(1) 43 57 01 69
Fax:(1) 43 38 00 28

Bon de Commande:

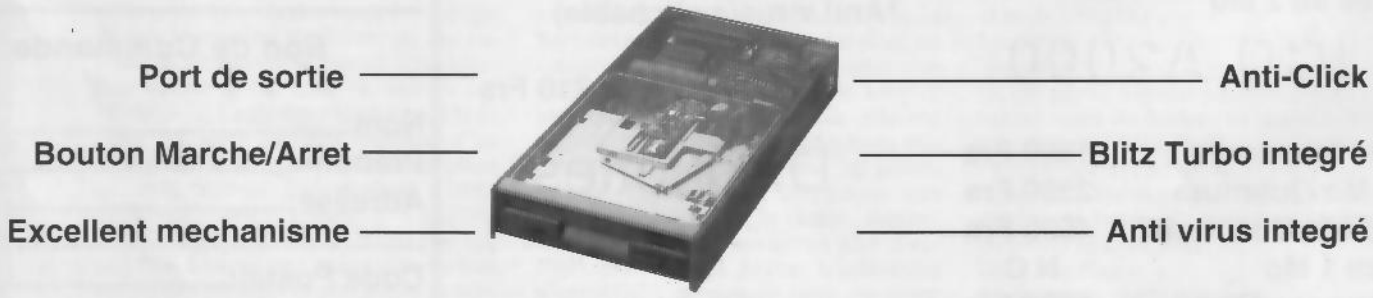
Nom:.....
Prénom:.....
Àdresse:.....
.....
Code Postal:.....
Ville:.....
Systeme:.....
.....
Je Commande:
.....
.....
.....
.....
.....

Ci joint un cheque ou numero CB:
.....Frs
CB...../...../...../...../ Val:...../.....

Signature:
FRAIS DE PORT EN SUS

1,2,3,...
BRANCHEZ!!!

Virus, disquette endommagée, lecteurs bruyant,error disc... Y a t'il une fin au cauchemar de l'utilisateur Amiga?
Chez **POWER**; nous voulons vous dire quoi brancher et avec quoi utiliser vos disquettes sans peur ni crainte des "**bad sectors**".En fait nous vous présentons le premier lecteur intelligent.Le **PC880B**.Inserez une disquette et commencez!!
Maintenant vous pouvez copier a toute vitesse, en utilisant le **blitz integré**, (que la disquette soit **ATARI** ou **PC**).Si un virus est resident sur la disquette source le **PC880B** protegera le **boot block** de votre disquette destination et vous permettra de sauver vos fichiers.



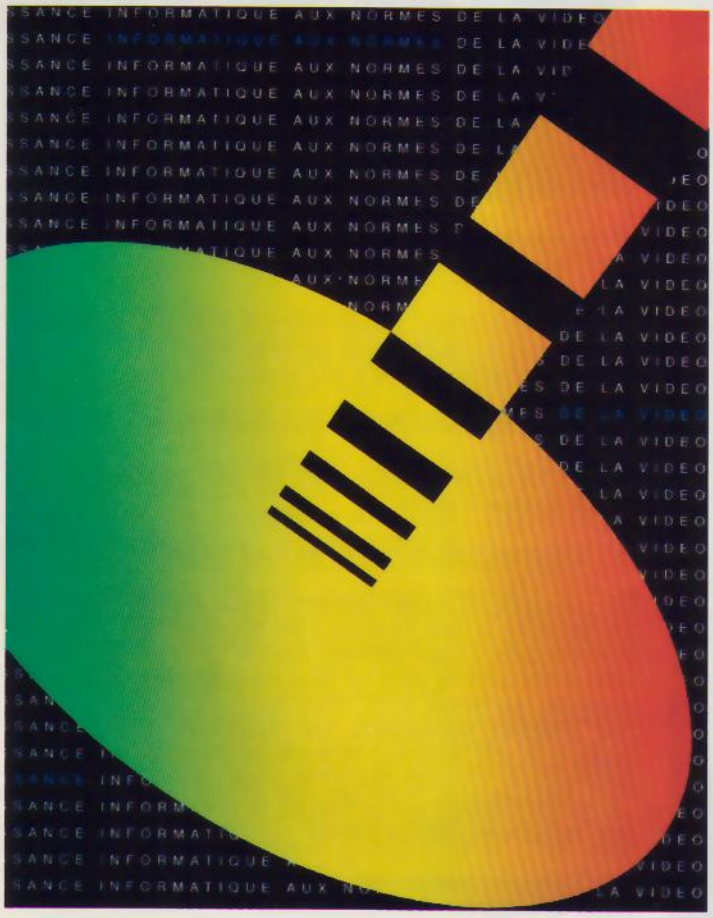
Si ces ameliorations ne vous sont pas utiles; deconnectez les et utiliser le **PC880B** en lecteur silencieux , simple a utiliser.
Le **PC880B** est le seul lecteur integrant toutes ces possibilitées.Son prix est une deuxieme preuve de notre volonté de vous comprendre et de vous fournir le meilleur a chaque fois!!
Alors n'hesitez pas a dire aux autres personnes de le **BRANCHEZ!!!**

710 Frs

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS

POWER COMPUTING FRANCE
15,Bld Voltaire 75011 PARIS
Tél: 43 57 01 69 Fax: 43 38 00 28

SATV : UNE PHILOSOPHIE D'ENTREPRISE, UNE CULTURE VIDEO



SATV
Satellite et Télévision
SA au capital de 500 000 F
Rue de l'artisanat 14500 Vire
Tel : (16) 31.67.12.62.
Fax : (16) 31.68.96.97.
Date de création : janvier 1987
CA : 8 millions de francs
50 % du CA réalisé à l'exportation
Bénéfice net : 10 % du CA
Cash flow : 2 millions de francs
(la redistribution des bénéfices restés dans l'entreprise inclus)
Secteur d'activité : vidéo
Activité : étude, développement, production d'interfaces vidéo spécifiques
Nombre de références : 40 produits développés, commercialisés par SATV
Capacité de production : 300 à 500 produits par mois
Nombre de personnes : 12
Etude et développement technique : 4 personnes
Administration, achat, comptabilité : 2 personnes
Production : 6 personnes
Cantine : très bon restaurant traditionnel "L'hôtel des voyageurs"

SATV : UNE PHILOSOPHIE D'ENTREPRISE, UNE CULTURE VIDEO

La Normandie nous permet de découvrir, dans notre série de visites des intervenants du marché Amiga, un frabricant d'interfaces vidéo spécifiques : SATV. Ces amoureux de l'Amiga qui ont su reconnaître ses qualités bien adaptées à la vidéo (rapidité, bitmap, ...) sont également des entrepreneurs très innovateurs (voir encadré p.37).

Amiga Revue : Monsieur Hulin, pourriez-vous nous présenter votre parcours ?

Gilber Hulin : Après des années en tant qu'ingénieur électronique chez GTE (General Telephon Electrics), je suis revenu à ma Normandie natale pour étudier des interfaces vidéo spécifiques.

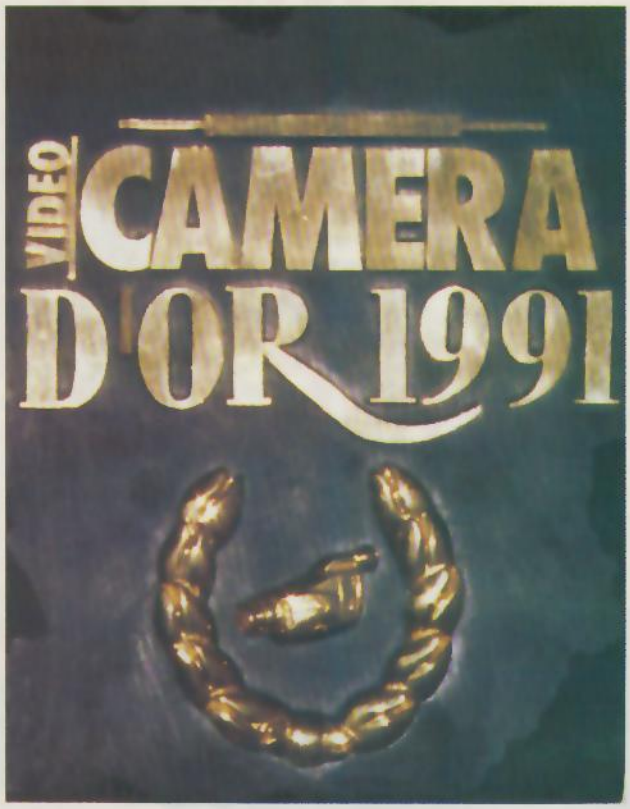
AR : Que fait SATV ?

GH : SATV est une structure économique qui, d'une part, étudie des projets par forcément produits par SATV, et d'autre part étudie, développe et produit des interfaces vidéo transcodeur et autre genlock.
Aujourd'hui nous possédons un catalogue de plus de 40 références de produits SATV.

AR : Lorsque vous parlez de production, de quoi parlez-vous ?

GH : Seules les cartes des circuits et les composants sont achetés à l'extérieur, l'assemblage, le montage, la soudure, l'emballage, tout est traité ici par nous. Nous avons une capacité de production de 300 à 500 produits par mois.

Gilbert au banc d'insertion des composants.



Récompense du monde vidéo.

AR : Quelle différence faites-vous entre la vidéo et la micro ?

GH : La vidéo est un savoir faire pas forcément une science exacte comme la micro.

AR : Comment vous retrouve-t-on dans l'informatique ?

GH : La micro est venue s'intégrer dans le paysage vidéo mais en tant qu'outil, tout du moins c'est ma conviction. Il faut dès la conception de nos produits rendre l'informatique accessible à des novices pour en faire un outil évident et simple d'emploi, que ce soit un PC, Mac, Amiga ou Atari.
Nos produits fonctionnent sur Atari par exemple nous sommes le seul fabricant de genlocks fonctionnant sur tous les standards PAL, SECAM, NTSC, nous rentrons souvent sur un marché étranger par ce biais de quasi-monopole sur Atari, puis vendons de l'Amiga ensuite.

AR : Comment traitez-vous le problème des différents standards en vidéo ?

GH : La plupart des fabricants vidéo proposent des produits divers, variés, le consommateur se trouve noyé par une tech-

La maxime de l'entreprise.

nologie différente non compatible, il a besoin d'éclaircir sa réflexion, il cherche des conseils. Pour une vidéo familiale un matériel SECAM ou PAL d'entrée de gamme suffira, au niveau institutionnel avec de petit budget vidéo, on veut une fois le projet finalisé, le mettre en diffusion sur le marché, les besoins d'apprendre à réaliser de la vidéo avec du matériel fiable, performant et évolutif permettant de faire de la vidéo à usage commercial pour moins de 100 000 F de matériel. Notre produit GST permet pour moins de 5 000 F de monter, titrer, incruster des effets. En ce qui concerne les différents standards SATV a fait des choix : exemple le banc de montage à moins de 2 400 F pour Panasonic, car c'est le seul fabricant qui équipe tout son matériel pro ou grand public d'une petite prise 5 broches qui communique à 40 000 Bauds. Ça permet entre autres de gérer des montages précis sans time code. Il y a d'autres fabricants qui proposent même du matériel non compatible entre eux comme Sony quoique après le SATIS une gamme SATV dédiée Sony verra le jour.

AR : Vers quel axe de développement vous orientez-vous ?

GH : En pro on se dirige tout droit vers le tout numérique. Actuellement on utilise des interfaces (convertisseur AD/DA) non des entrées/sorties, mais le cœur est déjà en tout numérique, c'est clair. Pour le marché grand public, tous les futurs logiciels doivent fonctionner pour manipuler de la vidéo. A moyen terme, les genlocks utilisant le chip SATV, feront du 16 millions de couleurs sans carte ordinateur.

AR : Comment distribuez-vous vos produits ?

GH : Nous vendons directement au réseau sans grossiste, moitié moitié entre micro-shop et vidéo, 50 % part à l'export par des importateurs étrangers, il n'y a pas d'exclusivité, mais les prix revendeurs sont identiques dans la CEE.

AR : Quelle est votre politique commerciale ?

GH : Nous développons une stratégie à long et moyen terme, nous rachetons à bon prix tous nos anciens produits pour l'acquisition d'un nouveau modèle (50 % du prix d'achat pour un produit de 2 ans). Il n'est pas soutenable commercialement de dire aux consommateurs "vous avez acheté votre produit il y a 6 mois, maintenant jetez-le, voici un nouveau modèle". Nous ne permettons pas de vendre un produit pour les 10 prochaines années dans un marché où l'évolution est très rapide. Nous avons été au bout de ce raisonnement et proposons ce système de reprise des anciens modèles SATV.

AR : Quelle est la place de l'Amiga dans la vidéo ?

GH : L'Amiga a des qualités essentielles : rapidité, bitmap, animation, bien adaptées à la vidéo. L'inconvénient, sa qualité d'image de base est insuffisante, d'où les cartes 12 ou 24 bits, alors là l'Amiga gère 3 plans RVB en 16 millions de couleurs, c'est encore cher pour le grand public, il faudra rendre cette qualité accessible au plus grand nombre : l'image Amiga en 16 millions de couleurs en conservant sa rapidité à un prix avoisinant les 10 000 F. En environnement de régie vidéo pro, on utilise un ou plusieurs ordinateurs pour mixer, trans-

Le banc test 24 h / 24 h.

SATV : UNE PHILOSOPHIE D'ENTREPRISE, UNE CULTURE VIDEO

Monique dans l'atelier de production.

poser, etc. De plus en plus on ne parle plus de genlock, c'est une carte dans l'ordinateur, on ne mélange plus informatique et vidéo.
Pour des raisons de performance vidéo, l'ordinateur a une sortie standard et l'interface vidéo est externe, on peut être persuadé que dans les régies pro, on utilisera de plus en plus d'unités centrales pour gérer les interfaces vidéo numériques (codage numérique sous 10 bits).

AR : Avez-vous un statut développeur chez Commodore ?

GH : Non, pas de statut de développeur... Nous avons des informations par les rapports humains que nous entretenons avec certaines personnes.

AR : Quels rapports commerciaux avez-vous avec Commodore ?

GH : Négocier avec un grand groupe quand on est une petite entreprise c'est dangereux, mais si Commodore nous passe une commande pour nous acheter x matériel, nous honorerons cette commande.
Par contre, travailler sur un package vidéo avec Commodore lorsqu'on dit à la petite entreprise : "travaillez, développez et comptez sur notre puissance commerciale pour gagner votre vie", là nous ne sommes pas d'accord.
Nous avons été sollicités d'ailleurs par Commodore USA pour un genlock intégré, notre réponse a été négative.

AR : Où peut-on vous retrouver prochainement ?

GH : Nous serons présents au SATIS, qui aura lieu du 17 au 20 mars Porte de Versailles, à Paris.

Propos recueillis par Jean-Yves PRIMAS

TERMINOLOGIE VIDEO

Genlock : interface permettant d'asservir un ordinateur, une caméra, un magnétoscope, sur une référence externe.
TBC : (Time Base Corrector), interface vidéo se composant : d'un convertisseur vidéo analogique, vidéo numérique, de plusieurs mémoires numériques avec traitement des signaux et d'un convertisseur digital analogique de sortie. Cette interface a pour but premier de corriger tous les défauts pouvant intervenir lors de la lecture d'une bande vidéo par un magnétoscope.

Le banc d'aide à l'insertion des composants : la lumière rouge vient indiquer l'emplacement du composant sélectionné.

PARTICIPATION

Qui soupçonnait qu'une expérience socio-économique se déroulait invivo non seulement blottie dans la verte Normandie mais aussi dans l'environnement vidéo de notre machine.

Les deux créateurs de la société, l'intendante Monique Angot et le technicien Gilbert Hulin, ont choisi de créer un nouveau concept de l'entreprise : plus de salariés, de hiérarchie, tout le monde est associé avec une redistribution jusqu'à 50 % des bénéfices réalisés au prorata du nombre d'heures effectuées. Cette participation entraîne un nouvel état d'esprit, l'ambiance n'a plus rien à voir avec la fameuse lutte des classes. Chacun se responsabilise, la qualité de production tend au 0 défaut, plus de "turn-over" des salariés, etc. Le groupe se soude autour d'un objectif clairement exprimé et motivant : le bénéfice à réaliser en fin d'année. Cette osmose n'est pas évidente à atteindre, les atavismes de classe restent présents pendant plusieurs années. Malgré des salaires décents, la participation au bénéfice (prime annuelle réinvestie dans l'entreprise pendant 5 ans) n'est pas clairement perçue comme un avantage salarial. Puis d'année en année cette somme devient plus conséquente : c'est l'accession à la propriété possible, une nouvelle voiture, etc. Et là vous créez cette ambiance de participation collective et de responsabilisation individuelle, avec une acceptation commune de l'objectif qui devient le moteur d'une entreprise, somme toute comme une autre, à but lucratif.

Participation, participation, même à la vaisselle.

NOUVEAUTES SATIS

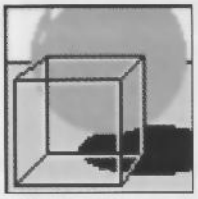
– Une gamme complète de TBC entre 12 et 35 000 F permettant les corrections vidéo (gestion de poses, de ralentis, d'accélérés...), les corrections vidéo et les transferts de standards exemple (NTSC, PAL, PAL/SECAM, ...). Par ailleurs tous les TBC de la gamme autorisent la connexion directe d'un ordinateur (Amiga) pour le titrage et la gestion d'effets spéciaux.
Ces TBC sont modulaires et suivant le choix des cartes internes (sur slot) le TBC assure les fonctions de scan converter, de convertisseur de normes et autorise la manipulation par l'Amiga des plans vidéo (effets ADO type Video Toaster).

– Une gamme complète d'interfaces vidéo de la série Professional ModularSystem "MSP" dont la version Alpha + gère le key numérique et le key analogique. Un key analogique Alpha Channel (gestion de la transparence entre un plan et 16 millions de couleurs et un plan vidéo).
Le MSP Alpha + fonctionne dans tous les standards vidéo : PAL, YC, RVB, BETA.

– Une carte genlock avec flicker-fixer vidéo, cette carte genlock se plaçant sur le slot vidéo de l'Amiga asservit l'ordinateur sur une référence externe et offre une sortie RVB 15 Khz sans flicker quelque soit la résolution de l'Amiga.
L'avantage de ce système par rapport au Commodore est qu'il est actif en vidéo et qu'il ne nécessite pas de moniteur multisynchro.

LE MIRACLE SYNTHETIQUE (2)

3D



Ainsi, ce domaine où se côtoient la rigueur mathématique et l'imagination la plus folle, reste ouvert.
Cette fois je vous propose de jeter un œil sur ce qu'on appelle le "hardware", c'est-à-dire les aspects technologiques et les principes d'architecture des machines.
La synthèse d'image est probablement née en 1963 avec le premier logiciel graphique Sketchpad, développé par I. Sutherland.
Depuis lors les progrès se sont perpétués tant au niveau matériel qu'au niveau logiciel.
L'amélioration des performances et la baisse du coût du matériel sont les deux objectifs principaux observés par les constructeurs.
L'image informatique avait besoin d'un système capable de la restituer visuellement dans son intégrité et sans distorsions : elle est donc indissociable de l'affichage électronique.
Inventé en 1956, le mot ordinateur provient du mot anglais "computer" qui signifie compter, calculer. L'ordinateur à l'origine est une "calculatrice électronique capable de résoudre des problèmes arithmétiques et logiques complexes grâce à l'exploitation automatique de programmes enregistrés".
On va passer de la machine à calculer à roues dentées de Pascal (XVIIème siècle) aux tubes électriques (1946) ; ensuite aux transistors (1959), puis aux circuits intégrés (1965), et aux micro-processeurs (1968). Ces évolutions technologiques permettent de passer à la mini-informatique et à la micro-informatique que l'on connaît aujourd'hui.

CONFIGURATIONS

Le poste de travail image est un espace de travail centré autour d'un ordinateur qui comprend :

- une console graphique de définition variable selon le poste, avec clavier et accessoires particuliers (stylo électronique, manche à balai, souris...) ;
- une tablette à numériser ou de saisie sur laquelle on trace des figures et/ou on réserve des zones de commandes pour des menus que l'on désigne afin d'exécuter des fonctions ;

Par l'image de synthèse, l'abstrait peut prendre une forme tangible : on peut transcrire en image des formules mathématiques, et même donner une représentation à des objets jusqu'alors impossibles à représenter, comme les objets qui appartiennent à la 4ème dimension, ou ceux aussi qui, comme la bouteille de Klein, présentent une ambiguité spatiale.

- une ou plusieurs unités de disquettes ou de cartouches magnétiques ;
- un moniteur de contrôle pour afficher des données textuelles égarées de l'affichage graphique : commandes, noms de fichiers, paramètres des opérations effectuées sur les images...

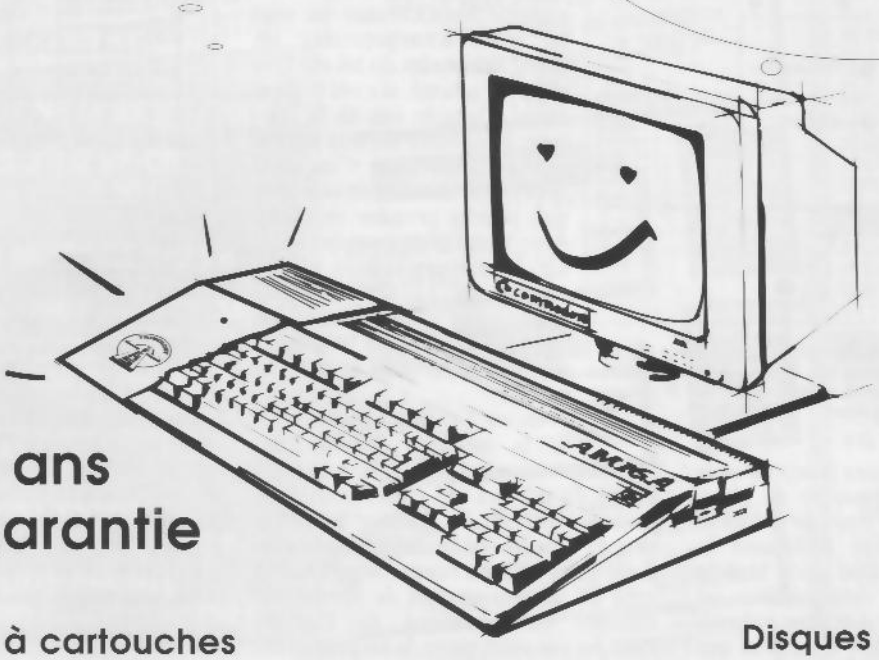
A ce dispositif on peut ajouter différents types de périphériques d'entrée ou sortie tels qu'une imprimante, un système de saisie par caméra vidéo, un synthétiseur ou une régie son, un magnétoscope, un lecteur vidéo-disque avec transfert possible des images sur la console graphique.
Le poste image se présente généralement comme un assemblage qui peut évoluer en fonction des besoins.
La console graphique est le dispositif qui permet d'établir le dialogue entre l'utilisateur et l'ordinateur.
Il regroupe tous les outils qui permettent la communication entre utilisateur et ordinateur (écran, tablette, souris, clavier...), et les circuits électroniques et les logiciels nécessaires à la gestion de ces outils de communication, à l'affichage de l'image et à l'interface avec l'ordinateur.
La baisse du coût des composants électroniques a fait évoluer les consoles graphiques qui tendent de plus en plus à intégrer matériellement les fonctions graphiques les plus standards, jusqu'à pouvoir constituer un poste de travail doté d'une certaine autonomie.

ECRANS

Le premier programme de synthèse interactive d'image (Sketchpad, créé en 1962 au MIT) construisait des images par segments sur des écrans à balayage cavalier. Ce n'est qu'en 1970 qu'apparaissent les premières consoles utilisant des écrans vidéo (mode tramé) sur lesquels l'image s'affiche sous forme de points (pixels). Les écrans à balayage cavalier (ou écran vectoriel) conviennent bien pour des travaux de CAO car ils permettent une grande précision et requièrent une capacité de mémoire moindre pour stocker les images.
Aujourd'hui on trouve des écrans mixtes. L'écran vidéo à tube cathodique est actuellement le plus utilisé mais il existe d'autres types d'écrans graphiques : écran à cristaux liquides, écran à plasma...
Le faisceau d'électrons qui va dessiner votre image sur l'écran ne se promène pas de la même façon suivant que votre écran est en mode vectoriel ou tramé. Il se déplacera de façon continue en mode vectoriel de manière à tracer des suites de segments. Sur ce type d'écran un segment (ou vecteur) est dessiné à l'aide de deux points.
Ainsi, un dessin complexe ne nécessite pas pour être affiché de mémoire importante puisque les pixels du segment sont tracés par le mouvement du faisceau. Généralement la définition de ce type d'écran est une trame de 4096 par 4096, soit 16 millions de points. L'avantage de cette méthode est que les volumes peuvent être rendus de façon très précise. Mais sa faiblesse est qu'elle donne une représentation très sommaire de ces volumes et du rendu de leurs surfaces.
Dans le mode vidéo (balayage tramé), le faisceau balaye l'écran ligne par ligne de gauche à droite comme dans les télévisions. L'entrelacement du signe (la norme CCIR, par exemple, décrit une image de 625 lignes tous les 1/25ème de seconde) donne un meilleur confort de vision, et diminue les effets de papillotement. Ce type d'écran, bien que nécessitant plus de mémoire, a une qualité de définition inférieure à celle des écrans vectoriels, mais qui tend à s'améliorer aujourd'hui. Le standard qui s'impose est de l'ordre de 1 000 000 de pixels, soit une trame de 1 024 par 1 024. Ce dispositif requiert plus de capacité de stockage car il faut conserver en mémoire l'état de tous les pixels. Nous al-

Lecteur à cartouche 44 MB: 3890 F

Disque dur Quantum 52 MB: 3090 F



AMIGA

Les logiciels de gestion des disques répondant au mom générique de BOIL3 sont particulièrement intéressants et complets.

AmigaNews

Le logiciel francais BOIL 3 qui possède une documentation en Francais, est très interessant et complet.

2 ans de garantie

Lecteurs à cartouches

SyQuest pour Amiga 500, externes, SCSI, 20 ms, Cartouche incluse
44 Mo: 6198 F **88 Mo: 8198 F**

SyQuest pour Amiga 2000, internes, SCSI, 20 ms, Cartouche incluse
44 Mo: 3890 F **88 Mo: 5190 F**

Cartouche
44 Mo: 550 F **88 Mo: 890 F**

Disques durs, Quantum

Amiga 3000, SCSI, externe, 17 ms, alimentation incluse
52 MB 2690 F **105 MB 3690 F**
210 MB 6190 F **425 MB 11490 F**

Lecteurs de disquettes

5"1/4, 880 Ko, avec switch 40/80 pistes **690 F**
3"1/2, 880 Ko **590 F**

nouveau! 3.5" 1.56 Mo: 990 F

Disquettes

(par pack de 10)
3,5 " 29 F **5.25" 19 F**

Disques durs, Quantum

Amiga 500, SCSI, 17 ms, 850 Ko/s, boitier connectable, prolongation du bus Amiga et SCSI, Kickstart place pour branchement pour carte turbo et extension de memoire, 2 ans de garantie BOIL 3
52 Mo: 3090 F **105 Mo: 3990 F**

Amiga 2000, SCSI, 17ms, 850 Ko/s, silencieux, autoboot
52 Mo: 2690 F **105 Mo: 3690 F**
210 Mo: 6190 F **425 Mo: 11490 F**

Extensions mémoire

pour Amiga 500:
512 Ko **260 F**
512 Ko extensible à 2 Mo **610 F**

pour Amiga 2000:
2 Mo extensible à 8 Mo **1190 F**
4 Mo extensible à 8 Mo **1990 F**

TARIFS T.T.C.

Trinology S.A.R.L. Informatique

Tarifs applicables à compter du 01.03.1992

Trinology Informatique S.A.R.L. • Téléphone.: 87.88.40.44, Télécopie: 87.85.14.91 • 23, rue Nationale, 57600 Forbach,
Règlement contre-remboursement par les P.T.T. • Ouvert du lundi au vendredi de 9h à 18h

LE MIRACLE SYNTHETIQUE (2)

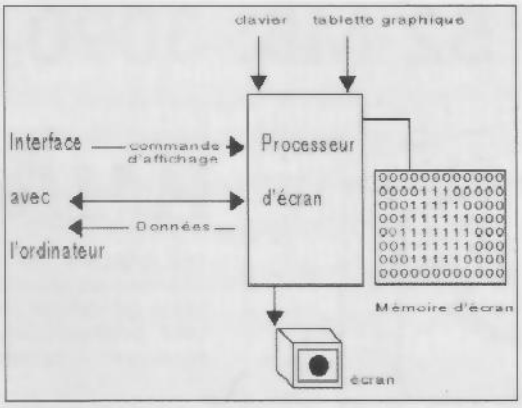


Figure 1 : écran dont chaque point est adressable séparément en mémoire de l'ordinateur. Bien souvent ce sont des groupes de 8 points qui sont adressables dans le tampon mémoire image de l'ordinateur.

lons voir pourquoi. Notre image nous la voyons parce que la couche de phosphore qui la supporte émet de la lumière lorsque le faisceau d'électron la heurte à près de 300 000 km/h. Mais la durée d'émission de cette lumière est très brève et l'image doit être redessinée 25 fois par seconde si on veut que sa présence à l'écran n'apparaisse pas comme intermittente. Cette durée est définie en fonction de la persistance rétinienne. Pour cela on stocke une représentation de l'image dans une mémoire appelée mémoire de rafraîchissement. Les circuits électroniques doivent agir avec une grande célérité car dans un temps très bref, le circuit vidéo doit lire l'information concernant le pixel dans la mémoire d'écran et la transformer en signal vidéo.

MEMOIRE D'IMAGE

Un écran en mode graphique se compose d'une suite de points rangés en lignes et en colonnes. En mode texte on parlera d'un ordinateur affichant 24 lignes de 80 colonnes, alors qu'en graphisme on qualifiera plutôt la définition par le nombre de pixels affichables. Si on parle d'une définition de 342 x 512 pixels cela signifie que la résolution de l'écran permettra l'affichage de 342 lignes contenant 512 points ou pixels.
Cet écran graphique correspond à une portion de la mémoire de votre machine. L'état des pixels apparaissant sur l'écran est contenu dans une suite d'adresses rangées dans cette mémoire. Pour chaque pixel de l'écran un ou plusieurs bits sont nécessaires pour stocker les valeurs d'intensité ou de couleur. Dans un système monochrome un seul bit suffit à représenter un pixel. Si le statut du bit est 1, le pixel est allumé, si c'est 0, il est éteint. Dans le cas de la couleur, le nombre de bits nécessaires au stockage d'un pixel dépend du nombre de couleurs que pourra prendre ce point. Avec 2 bits nous pouvons obtenir 4 couleurs codées ainsi : 00, 01, 10, 11. On comprend maintenant pourquoi les gammes de couleurs proposées sur ordinateur sont de 4, 8, 16 ou 32 !
Prenons l'exemple particulier de la mémoire d'image dite "Bit-Map". Le nombre de colonnes et de lignes du tableau qui constituent cette mémoire permet de préciser la définition de l'image. La quantité d'informations que l'on peut ranger dans chaque case du tableau permet de préciser la richesse colorimétrique de l'image. Pour les consoles vidéo, la technique récente du bit-map a transformé cet espace de travail nouveau que constitue l'écran. Le principe du bit-map est de faire correspondre à chaque pixel de la mémoire d'image, un pixel de l'écran. Le bit-map est en fait un grand tableau dans lequel sont rangées des valeurs numériques. Chaque case du tableau correspond à un point de l'écran. La valeur numérique contenue dans une case représente une couleur spécifique. Pour chaque point, les informations numériques sont converties par un système électronique en signaux vidéo utilisables par le moniteur. L'espace de travail acquiert ici un statut analogue à la planche à dessin. Car l'identification entre le système physique de l'écran et le système logique de la mémoire permet de travailler en espace réel sur l'image. Toutes les opérations effectuées sur l'image affichée sont prises en compte exactement dans la mémoire sans autre forme de transfert. Cette simplification dans le procédé permet de déplacer des documents, de les superposer avec ou sans transparence, d'en découper et coller des fragments, de créer des menus qui se déroulent à la demande, bref, de donner à l'utilisateur les moyens les plus naturels de dessiner. Tout se passe comme-ci les divers graphismes étaient positionnés les uns sur les autres, comme une pile,

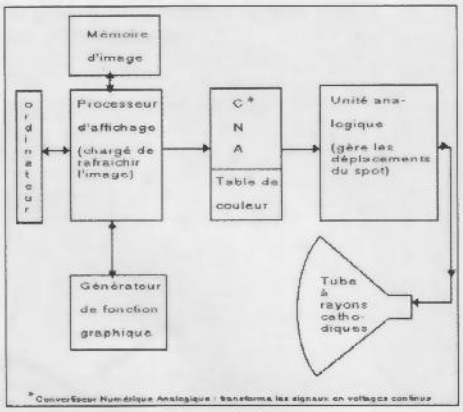


Figure 3 : processeur graphique.

dans le bit-map. Chaque fois qu'il appelle un document l'utilisateur soulève en quelque sorte cette pile à l'endroit choisi (figure 1). Vous savez maintenant de quoi est faite physiquement votre image. Mais la couleur, comment est-elle fabriquée et ajustée pour chacun de tous les pixels d'une image ?

LA COULEUR

Une couleur de synthèse est déterminée par l'intensité de chacune de ses 3 composantes rouge, verte et bleue qui s'additionnent (d'où le nom de synthèse additive). En se limitant au RVB les techniques infographiques ne donnent en fait qu'une approximation des couleurs que l'on perçoit dans la réalité car elles ne couvrent pas l'ensemble du spectre de longueurs d'ondes visibles. Le plus souvent on affecte une couleur à un objet en précisant les valeurs RVB codées entre 0 et 1 ; ce qui correspond aux coordonnées d'une teinte dans le cube des couleurs (figure 2).
Ce système n'est pas évident et on préfère souvent utiliser un autre système de repérage connu sous le nom de TSL (Teinte, Saturation, Luminosité). La saturation d'une teinte correspond au pourcentage de blanc contenu dans cette teinte. Par exemple, le bleu primaire (0,0,1) en coordonnées RVB est pleinement saturé. Légèrement désaturé, il est bleu ciel, et lorsqu'elles sont totalement désaturées, toutes les teintes sont blanches. La luminosité d'une couleur correspond au pourcentage de noir contenu dans cette couleur. Plus il y a de noir moins la couleur est lumineuse. Souvent, sur les palettes, le choix des

Figure 4 : A/ image 3D originale.

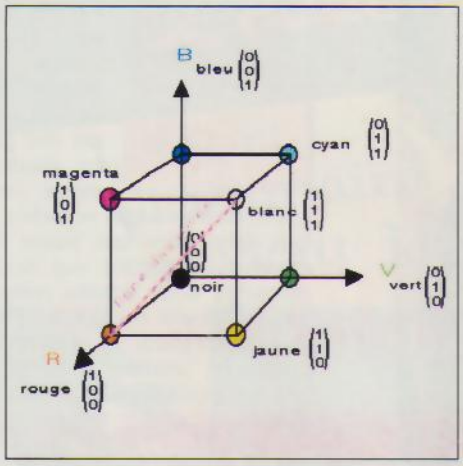


Figure 2 : cube additif des couleurs.

teintes et saturations est simplifié en se faisant de façon visuelle sur un cercle chromatique : plus on se rapproche du centre, plus la teinte est désaturée, puis on ajuste la luminosité. Losqu'une image numérique est réalisée avec ses formes, sa couleur, sa texture..., on peut encore jouer sur l'affectation des couleurs sans avoir à la recalculer dans sa totalité. Pour cela on utilise un dispositif placé entre le calculateur et l'écran, au niveau du convertisseur numérique/analogique (CNA) : la table de couleurs (figure 3). Elle permet d'améliorer la qualité des couleurs obtenues lorsque le nombre de plans mémoire pour les couleurs est restreint. Cette table permet d'établir des correspondances entre les couleurs disponibles sur la console graphique et des codes numériques. Ces codes indiquent les valeurs en clarté, calculées pour chaque pixel. On peut ainsi faire varier les couleurs des éléments d'une image sans avoir à la recalculer. Il suffit de faire permuter les codes de couleurs de la table (figure 4 A et B). Pour peu que l'image soit un peu structurée au niveau de la distribution des couleurs, on peut obtenir ainsi de nombreux effets d'animation ou d'interactivité chromatique par un simple jeu d'écriture sur la table. Ce qu'on appelle la "fausse couleur" est un procédé qui consiste à utiliser la coloration d'une image d'une manière fonctionnelle ; une couleur arbitraire est affectée aux différents niveaux d'intensité de l'image, ainsi chaque couleur devient une source d'informations techniques. Ainsi dans la représentation technique de phénomènes météorologiques, géographiques ou thermiques on peut recourir à de fausses couleurs pour caractériser des vitesses, des températures, des densités de matière, etc. La colorimétrie peut donc aussi être un moyen de lecture. Numérisée, électronisée, la couleur devient un modèle sur lequel on travaille avec d'autant plus de facilité que sa mise en oeuvre est aisée. Inséparable de la matière dans l'usage courant, elle est devenue dans les nouvelles techniques une qualité entièrement disponible. Les images produites sur ordinateur, parce qu'elles mettent en jeu des notions techniques multiples trouvent des applications dans les domaines les plus divers. Une esthétique a jailli de cette méthode originale. Nouvelle solution technologique au problème de création, on ne peut pourtant pas parler de progrès. La photographie, en son temps, n'a pas mis fin à la peinture, ni le cinéma au théâtre. L'image informatique engendre de profondes mutations des modes de perception et de représentation, tout en élargissant le champ créatif de notre époque. A suivre...

Christelle Romby

Figure 4 : B/ effet obtenu par modification de la table des couleurs.

LE RENDU IMAGE

3D

Pas de modélisation ce mois-ci. Toutes les personnes qui travaillent sur Sculpt ont des problèmes de rendu image, même celles qui réalisent des images superbes. Nous allons donc faire une pause dans nos exercices pratiques sur Sculpt pour consacrer deux articles complets à la façon de placer nos lampes, l'utilisation de l'illumination, où et comment positionner la "location" et la "target" et à tous ces petits détails qui font de belles images.

Où placer mes lampes ? Où doit-être la "location" ? Comment obtenir un effet "chrome" ? Comment avoir une sphère lisse ? Comment gérer le "dithering" ... Bref autant de questions réclamant des réponses.

LES TEXTURES

Entendons-nous bien sur le terme "texture" : les textures se composent de trois éléments : la couleur, le "smoothing", et le mode "texture", les trois sont intimement liés, un exemple : si votre objet est en texture "metal", selon qu'il soit en "smoothing" "on" ou "off", il reflètera plus ou moins les objets et le "world" (ciel et sol) qui l'entoure, mais nous allons voir tout cela dans le détail. Pour mémoire, tous les paramètres "texture", "smoothing" et "couleur" sont accessibles par la fonction ***"edit/modify/faces"***. Pour vous simplifier la démarche, nous allons à travers plusieurs images voir les résultats obtenus avec différents modes et les commenter.

LES IMAGES DE L'ARTICLE

Nous avons réalisé la même scène avec les mêmes éléments, les mêmes couleurs, les mêmes lampes à la même position dans les 14 images suivantes, seules les textures changent. La sphère de gauche a un "smoothing" en "on", celle de droite en "off". Les images de 1 à 7 ont été réalisées en mode "photo", 16 millions de couleurs, les images de 8 à 14 ont été réalisées en mode photo et HAM (4096 couleurs). Ces images vous permettront plusieurs choses :

1) comprendre le fonctionnement du "smoothing" en 4096 et 16 millions de couleurs ;

2) voir la différence obtenue entre une image HAM Amiga et une image 16 millions de couleurs, et ainsi de prévoir le résultat d'une texture sur un "flashage", si vous ne possédez pas de carte 24 BitPlanes ;

3) constater la différence de couleur obtenue selon les textures :
les sphères sont toutes de la même couleur :

Image 8

un jaune pur, réalisé avec un rouge et un vert au maximum ;

4) conserver cet article à portée de la main, afin d'avoir en permanence un résultat visuel des textures sous Sculpt.

A titre d'information, les images 24 BP ont été visionnées à l'aide d'une carte 16 millions Colorburst (M.A.S.T.).

LE DITHERING

Le dithering est ce granulé horrible qui parsème vos images HAM en leur donnant cet air pâteux. Le dithering est surtout visible sur les textures mates (voir images 8 à 14). Une fonction de

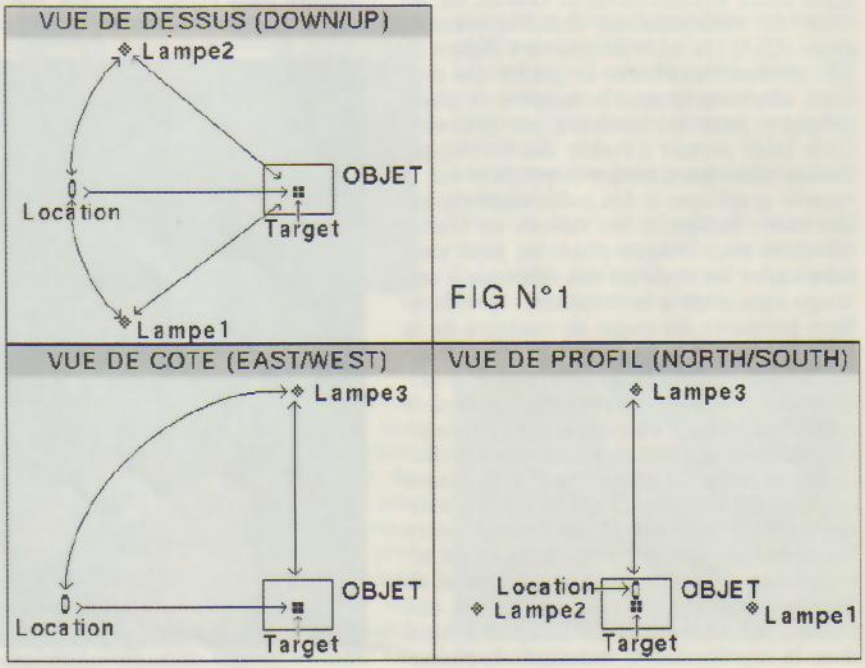


FIG N°1

E SOUS SCULPT (1)

Image 9

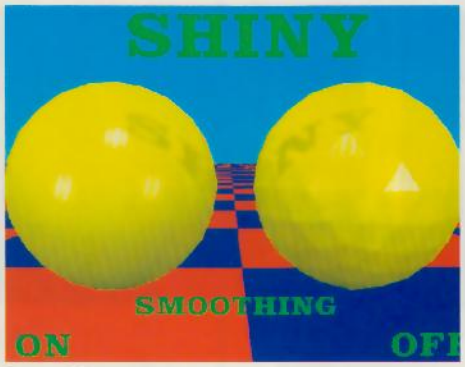


Image 10

Image 11

Sculpt vous permet de limiter les dégâts : ***"observer/anti-aliasing/dithering"***, avec cette fonction apparaît un *"requester"*. 100 est la valeur par défaut, une valeur 0 vous donne une absence totale de "dithering", mais n'offre pas de dégradé lissé. Une valeur de 300 augmente le "dithering" et vous granule la totalité de votre image. La solution pour éviter ce granulé : bien placer vos lampes afin d'obtenir une image bien éclairée ou éviter le HAM en sortant vos images en 24 BP et éventuellement les retravailler à l'aide de ADpro de the Art Department en adoptant un "dithering" du type "Floyd et Steinberg", beaucoup plus ordonné que le "dithering" Sculpt, qui est du type "random".

LES LAMPES

C'est elles qui posent le plus de problèmes, comment les placer avec précision ? La méthode de positionnement des lampes sous Sculpt se rapproche de la méthode de travail d'un photographe. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, une seule lampe ne suffit pas à l'illumination d'une scène, un minimum de deux est impératif, le chiffre idéal restant trois, avec l'avance prise sur le logiciel, on ne peut plus ignorer que la lampe unique placée derrière la "location" ne fait plus d'effet !

La position idéale est celle-ci : une première lampe placée au-dessus de l'objet, à une égale distance de l'objet que la location du même objet, puis une lampe de chaque côté de la location et à la même hauteur que celle-ci, l'éclairage sera ainsi égal sur toutes les surfaces de l'objet (figure 1). En mode IFF ("sketch, painting et scanline painting") une seule lampe peut suffire, en revanche le mode HAM "scanline snapshot" et "snapshot" demande un éclairage supérieur. Le mode "photo" impose l'apport de lumière ambiante, pour cela augmentez le dernier "slider" de la fonction ***"world/illumination"*** jusqu'à la moitié maximum.

CAS PARTICULIERS

1) Si l'objet que vous désirez éclairer se trouve enfermé dans un autre objet, par exemple : un objet dans un tunnel.
Il vous faudra alors beaucoup de patience pour obtenir un résultat intéressant, seule l'illumination vous permettra de corriger l'effet des lampes.

2) Si vous avez l'obligation de placer une lampe devant ou dans le champ de vision de votre "location", vous devez placer obligatoirement des lampes derrière celle-ci, et augmenter l'"illumination" de façon importante, sinon vous serez ébloui. IMPORTANT : Sculpt vous offre la possibilité de paramétrer l'intensité et la couleur des lampes : pour la couleur cela reste un choix personnel, et surtout réservé aux effets spéciaux, pour l'intensité : ne comptez pas trop dessus, son paramétrage est plus qu'aléatoire, voire insignifiant !

3) Votre scène comporte plusieurs objets éparpillés sur plusieurs plans de vue : placez une lampe au-dessus de chaque objet, en prenant soin de ne pas entrer dans le champ de vision de la "location".

ET ENFIN

La taille de votre objet est un point très important dans la création d'une scène, les "coordinates" vous apporte les données sur

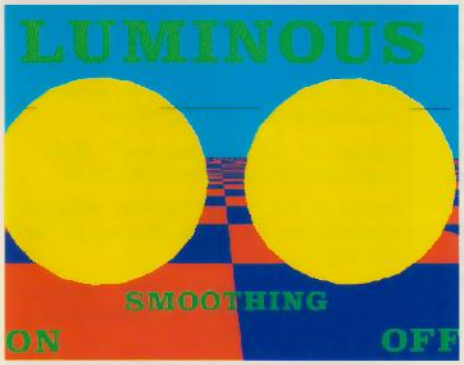


Image 12

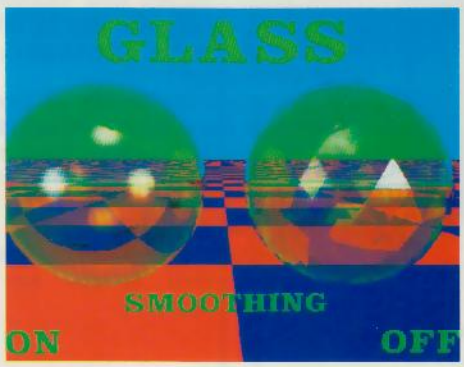


Image 13

Image 14

LE RENDU IMAGE SOUS SCULPT (1)

Image 1

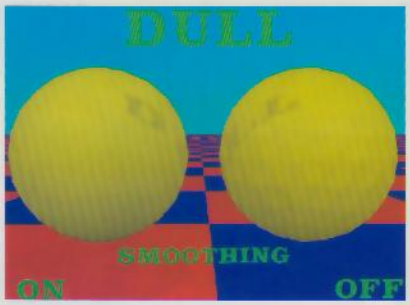


Image 2

Image 3

Image 4

Image 5

Image 6

Image 7

les dimensions de votre objet. Un objet de grande taille ne sera pas éclairé de la même manière qu'un petit objet, veillez donc à ne pas créer des objets surdimensionnés, un exemple : les informations sur la position des lampes citées précédemment sont valables si votre objet ne dépasse pas 10 000 à 90 000 ("coordinates" sans virgule), au-delà, bon courage !

Les disquettes ComRev de ce mois-ci contiennent toutes les images de cet article en mode HAM, et les images en 24 BP converties par T.A.D. Pro avec un "dithering" "Floyd and Steinberg".

Le mois prochain nous verrons les effets spéciaux réalisables avec Sculpt, cela va des reflets "chrome" aux astuces de simili-mapping.

Pascal Rimbault

Image n° 1, "Metal", 24 Bitplanes : en 24 BP, pas de "dithering", juste une sphère lisse. A noter les reflets du sol et des objets environnants, ces reflets style miroir ne sont possibles qu'en mode "snapshot" et "photo".

Image n° 2, "Dull", 24 BP : c'est sur les aspects mats que les effets du "smoothing" sont les plus visibles, le 24 BP ne procure pas de "dithering", le mode HAM est bien différent (voir n°9).

Image n° 3, "Shiny", 24 BP : souvent peu utilisé, le "shiny" est un intermédiaire entre "dull" et "metal", ce mode apporte des reflets de lumière, mais pas de réflexion style miroir.

Image n° 4, "Mirror", 24 BP : le résultat en 24 BP est spectaculaire avec le "mirror", à noter l'effet boule à facettes du "smoothing" "off". La couleur verte provient du mélange de la sphère jaune et du ciel bleu.

Image n° 5, "Luminous", 24 BP : d'un usage limité, le "luminous" n'est pas affecté par le "smoothing".

Image n° 6, "Glass", 24 BP : ce mode est sans surprise, à noter toutefois la différence obtenue entre les deux "smoothing".

Image n° 7, "Glass2", 24 BP : uniquement disponible sur les dernières versions 2.09 de Sculpt Animate, ce mode est un mélange entre "mirror" et "glass".

Image n° 8, "Metal", HAM : le dithering fait son apparition, mais le résultat est toujours aussi beau. Ce mode correspond à l'affichage obtenu par Sculpt.

Image n° 9, "Dull", HAM : c'est dans ce mode que le "dithering" fait le plus de dégâts.

Image n° 10, "Shiny", HAM : moins spectaculaire qu'en 24 BP, ce mode reste malgré tout trop méconnu.

Image n° 11, "Mirror", HAM : le résultat est de qualité quasiment égale au 24 BP, malheureusement ce mode est gourmand en temps de calcul.

Image n° 12, "Luminous", HAM : aussi peu de surprise qu'en 24 BP.

Image n° 13, "glass", HAM : résultat similaire au 24 BP, si ce n'est le "dithering".

Image n° 14, "glass2", HAM : toujours aussi spectaculaire, sa manipulation reste un casse-tête.

STATION AMIGA 3000

A3000 25 Mhz, Wb 2.0, DD 52 Mo, 2 Mo ram, multisync ... 21900 F

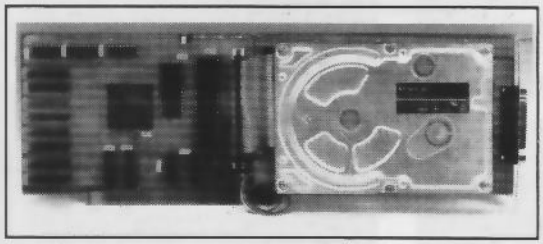
AMIGA 3000 UNIX

25 Mhz, Wb 2.0, Unix 5.4, 5 Mo ram, DD 105 Mo, 1960S .... 25900 F
25 Mhz, Wb 2.0, Unix 5.4, 5 Mo ram, DD 210 Mo, 1960S .... 30900 F

TEL : (1) 60 13 99 18
18 rue du Dr Roux 91160 LONGJUMEAU
du lundi au vendredi
Vente par correspondance uniquement

DISQUES DURS SCSI ARCHOS AVEC EXTENS. MEMOIRE 0-4 MO

Les contrôleurs ADD d'Archos grâce à leur haute intégration dans un monochip en technologie CMOS à 1,2 µm affichent les meilleures performances du marché (tests DiskSpeed et DiskPerf). 100% français. Robustes et éprouvés : 4 ans d'expérience sur des bornes interactives fonctionnant nuit et jour. Supportent les fonctions SCSI Direct de Commodore et sont gérés avec l'outil standard du 2.0, "HdToolBox". Extension mémoire de 0 à 4 Mo. 7 périphériques SCSI. Autoboot 1.3 et 2.0 en FFS. ADD500 s'intègre parfaitement dans la ligne de l'Amiga. Technologie à très faible consommation sans alimentation externe.



POUR AMIGA 500 : ADD 500

QUANTUM 52 Mo, 11-17 ms, 0 Ko ..... 3290 F
QUANTUM 105 Mo, 11-17 ms, 0 Ko .....4490 F

POUR AMIGA 2000 : ADD 2000

CONTROLEUR SEUL .....1290 F
QUANTUM 52 Mo, 11-17ms, 0 Ko ..... 2990 F
QUANTUM 105 Mo, 11-17 ms, 0 Ko ..... 4190 F
QUANTUM 210 Mo, 11-17 ms, 0 Ko ..... 6290 F

MEMOIRES POUR ADD

KIT 512 Ko ..... 250 F KIT 2 Mo ..... 900 F
KIT 1 Mo ..... 500 F KIT 4 Mo ..... 1700 F

Classé "le plus complet et le meilleur compromis" dans la comparaison des disques durs pour Amiga 500 (Amiga News sept 91).

CADEAU : 10 MO DE FREEWARE !
Nos disques durs sont livrés formatés avec 10 Mo des meilleurs logiciels du domaine public (utilitaires, démos, musique, jeux, slide-shows,...)

GARANTIE 2 ANS

AMIGA 2000

A2000 ..... 5190 F
A2000 + moniteur..... 6890 F

PROMOTION STATION A2000

A2000 + moniteur+ DD SCSI 20 Mo + ext. mémoire 0 à 4 Mo ..... 8690 F
A2000 + moniteur+ DD SCSI 52 Mo + ext. mémoire 0 à 4 Mo ..... 9490 F
A2000 + moniteur+ DD SCSI 105 Mo + ext. mémoire 0 à 4 Mo .....10690 F

EXTENSION MEMOIRE A2000

compacte, 2 Mo extensible à 8 par palier de 2 Mo :
2 Mo .....1190 F 6 Mo .....2790 F
4 Mo .....1990 F 8 Mo .....3590 F

AMIGA 500 +

A500 +, 1 Mo chip ram . 2990 F
A500 +, Multistart 1.3 ... 3590 F

STATION A500 +

A500 +, DD SCSI 52 Mo, 0-4 Mo ram, 2 Mo chip ram..... 6890 F

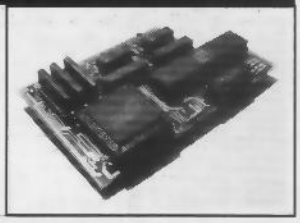
DISQUES AMOVIBLES SYQUEST

SQ555, 20 ms, cartouche 44 Mo comprise interne ..... 3390 F externe ..... 4390 F
SQ5110, 20ms, cartouche 88 Mo comprise interne ..... 5390 F externe ..... 6390 F

NOUVEAU : CARTE AVIDEO12 ET AVIDEO24

Une merveille d'intégration pour 4096 et 16 millions de couleurs en HIRES OVERSCAN (768 * 580) dans un mode d'affichage standard (rien à voir avec du HAM étendu ou un bricolage du signal vidéo composite). Compatibles avec tous les flickers fixers et genlocks internes et externes : trois niveaux d'inscrustation possibles. S'installe à la place de Denise. Workbench en transparence. 100 % français. Accepte tous les formats de l'Amiga plus les formats IFF ILBM en 12,15,18,21 et 24 bits. Interfaces AmigaDOS et AREXX. Logiciel de dessin AVPaint fourni en standard avec le logiciel d'animation OPERA. Possibilité de "double buffering" 2 x 12 bits sur AVideo 24 pour animation jusqu'à 17,5 images/sec. Contrôleur de disque spécial d'ARCHOS pour des animations "direct to disk" jusqu'à 2 Mo/sec. Sortie simultanée sur deux écrans pour AVideo24: un écran vidéo 24 bits et l'écran Amiga avec flicker fixer en 12 bits. De nombreux logiciels de la PAO au 3D compatibles AVideo.

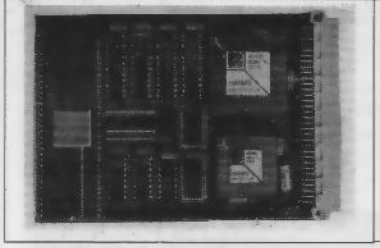
AVIDEO 12 ..... 2490 F AVIDEO 24 ..... 4490 F



TVPAINT

Painter 24 bits professionnel. Palette graphique pour créer ou retoucher des images 24 bits: travail sur 2 écrans à la fois, effets de colorisation, de lissage, d'ombre, de densité, cyclage, dégradé et mélange de couleurs
TVPAINT AVIDEO ..... 2390 F
AVIDEO + TVPAINT ..... 6290 F

LA VEDETTE DES CARTES ACCELERATRICES ALLEMANDES



PROFESSIONAL TURBO-SYSTEM POUR A500 ET A2000

Installation interne aisée à la place du MC68000. Compatible 1.3 et 2.0. Extension ram 32 bits 1 Mo ou 4 Mo. MMU avec boot sur le Kickstart 32 bits. Mémoire-cache accédant à tout l'espace mémoire Amiga.

Professional-030, MC68030, 24 Mhz, MC68882, 1 Mo ram 32 bits ..... 5690 F
Professional-030, MC68030, 24 Mhz, MC68882, 4 Mo ram 32 bits ..... 7690 F
Professional-3000, MC68030, 40 Mhz, MC68882, 4 Mo/ 60ns.....13990 F

TESTS DE LA PRESSE ALLEMANDE : Amiga Spezial 03/91 : TRES BON, Amiga Kickstart 09/91 : TRES BON, AMIGA-LIVE M&T 09/91 : BON

AMIGA 500

A500 ..... 2790 F A500 + moniteur ..... 4790 F
CADEAU : EXTENSION MEMOIRE 512 Ko !

EXTENS. MEMOIRE A500

sans horloge .....240 F avec horloge ....280 F
Extension mémoire 1,5 Mo ..... 950 F

PERIPHERIQUES

DD (seul) SCSI Seagate 20 Mo ..... 1490 F
DD (seul) SCSI Quantum 52 Mo ..... 2090 F
DD (seul) SCSI Quantum 105 Mo ..... 3190 F
DD (seul) SCSI Quantum 210 Mo ..... 5490 F
A2286 : Carte AT, 1 Mo ram, lect5"1/4, DOS 4.01 .... 4890 F
KCS Power PC board , version A500 et A500+ ..... 2190 F,
KCS version A2000 et A3000 ..... 2740 F

LECTEURS 3"1/2

interne (A500) ..... 530 F interne (A2000) .....650 F
externe .... 590 F +blitz, anticlic, antivirus..... 700 F

MEMOIRES COMPOSANTS

Boîtiers DIP ou ZIP, (256 Kb*4 ou 1 Mb*4), le Mo ..... 500 F
Agnus1Mo....520 F Rom1.3 ...199 F 8520 ... 120 F

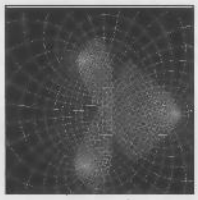
Tous nos prix sont TTC. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Matériel garanti1 an Frais de port 60 F sauf machines (nc)

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI, 18 RUE DU DR ROUX, 91160 LONGJUMEAU TEL : (1) 60 13 99 18

NOM _____ ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____
Règlement à la commande ou en contre-remboursement
par carte bleue N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date de validité |_|_|_|_| DATE SIGNATURE

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	frais de port	
	TOTAL	

ELEMENTAIRE, M



Les nombres réels que nous utilisons couramment souffrent d'un gros défaut : ils ne permettent pas de résoudre toutes les équations polynomiales ; par exemple, l'équation X^2+1=0 n'admet pas de solution, puisque tout nombre réel élevé au carré est positif. Une manière "intuitive" (et historique) de contourner ce problème consiste à introduire un nombre (que l'on appelle généralement i) qui est tel que i^2=-1. Tant que l'on se limite à des multiplications et à des additions, on peut l'utiliser comme n'importe quelle variable inconnue. On peut effectuer un calcul tel que x=(5+i*3)^2+2*i sans aucun problème :

x=(5^2+2*5*i*3+(i*3)^2)+2*i=25+30*i-9+2*i=16+32*i

On a simplement opéré le calcul en remplaçant i^2 par -1 lorsque cela est possible. Ainsi, toute suite d'additions et de multiplications que l'on fait sur des "nombres" de la forme a+i*b donne un résultat de cette même forme. On appelle ces "nombres" les "nombres complexes", ils sont donc constitués d'une "partie réelle", et d'une "partie imaginaire" (dans le cas de a+i*b, a est la partie réelle, et b la partie imaginaire). Un nombre complexe qui peut être mis sous la forme i*x où x est réel est dit "imaginaire pur". Mais cette description, si elle contente l'intuition et permet d'expliquer rapidement à quoi ressemblent les nombres complexes, n'a aucune valeur mathématique : les nombres complexes n'ont ici qu'une existence "syntaxique".

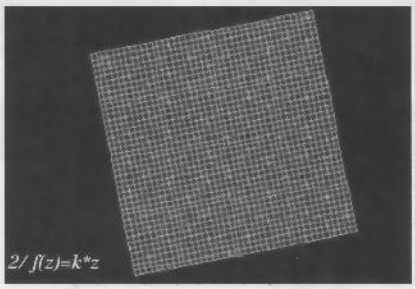
LE SAVIEZ-VOUS ?

Tous les ensembles de nombres que l'on manipule tous les jours, tels que N (ensemble des entiers : 0, 1, 2...), Z (ensemble des "entiers relatifs", c'est-à-dire les nombre entiers positifs ou négatifs : 0, 1, -1, 2, -2,...), Q (ensemble des "fractions" de nombres entiers : 1/2, 1/3, 5/6,...) ou R (ensemble de "tous" les nombres au sens courant du terme, la notion est évidente bien qu'elle ne soit pas simple à préciser d'un point de vue mathématique...), peuvent être "construits". Cela veut dire que l'on peut, en partant d'un tout petit groupe d'axiomes (qui constituent une "théorie des ensembles"), décrire en totalité la "structure" (c'est-à-dire les lois qui agissent sur ces nombres : additions et multiplications la plupart du temps) et les propriétés caractéristiques de chacun d'entre eux. L'ensemble des nombres complexes (noté C) ne fait pas exception. Pour "construire" cet ensemble C de manière rigoureuse, on part des nombres réels : il suffit alors de considérer les couples de réels, et deux opérations : une addition : (x1,y1) + (x2,y2) = (x1+x2,y1+x2), et une multiplication : (x1,y1) * (x2,y2) = (x1*x2 - y1*y2, x1*y2 + y1*x2). On a simplement mis en forme rigoureusement les idées vues plus haut en remplaçant la notation "x+i*y" par le couple (x,y) ; et effectivement, on retrouve exactement les mêmes résultats que ceux que nous trouvions à l'aide de i :

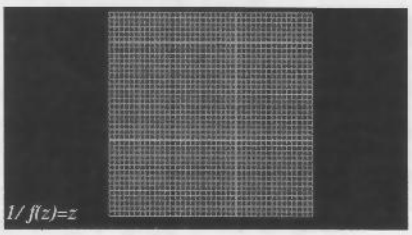
(a+i*b)*(c+i*d) = (a*c+i*b*c+i*a*d-b*d)
= (a*c-b*d)+i*(b*c+a*d)

et, avec les règles de calculs que nous venons de voir : (a,b)*(c,d) = (a*c-b*d,b*c+a*d)
Il est rassurant de remarquer que l'on peut "identifier" l'ensemble des couples (x,0) munis des deux opérations vues ci-dessus avec les nombres réels munis de leurs opérations habituelles (heureusement me direz-vous ! on retombe bien sur les propriétés de la construction "intuitive" du début). En fait, on pourrait donner un sens rigoureux aux notations du type x+i*y, et on utilise constamment cette manière de représenter les nombres complexes, aussi bien pour faire les calculs que pour noter des résultats. Même si tout ce qui précède ne vous interpelle pas quelque part, vous ne pourrez rester insensibles aux fantastiques possibilités que nous offrent ces nombres complexes. Comme nous l'avons vu plus haut, un nombre complexe est constitué de deux parties : une partie réelle, et une partie imaginaire. Une manière de représenter ces nombres consiste à leur associer un point dans un plan géometrique. Par exemple, au complexe z=x+i*y, on associe le point M du plan de coordonnées (x,y). On dit alors que z est l'affixe de M et que M est l'image de z (l'image des nombres réels est donc la droite d'équation y=0 et l'image des imaginaires purs est donc la droite x=0).

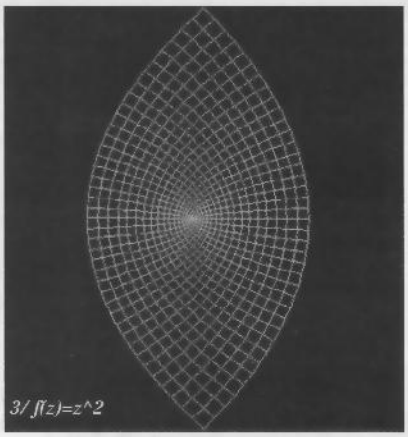
"L'Esprit divin s'est manifesté de façon sublime dans cette merveille de l'analyse, ce prodige d'un monde idéal, cet intermédiaire entre l'être et le non-être que nous appelons la racine imaginaire de l'unité négative". Gottfried Leibniz.



*2/ f(z)=k*z*



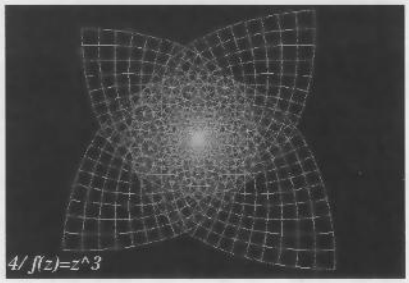
1/ f(z)=z



3/ f(z)=z^2

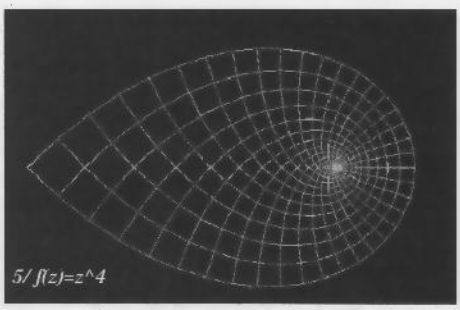
LA MAGIE DES OUTILS

Une fois que cela est fait, les lois d'addition et de multiplication deviennent de fantastiques outils géométriques. Par exemple, pour faire subir à un point M une translation de vecteur (a,b), il suffit de passer dans l'ensemble des nombres complexes, c'est-à-dire d'associer à M son affixe z, d'ajouter a+i*b à z, et de revenir dans le plan géométrique en

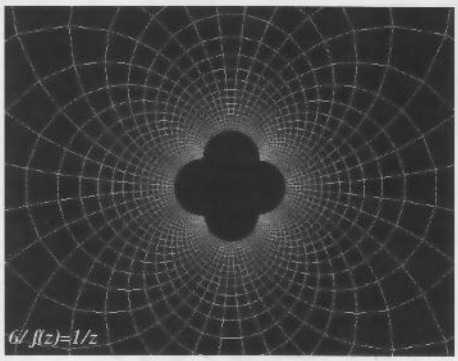


4/ f(z)=z^3

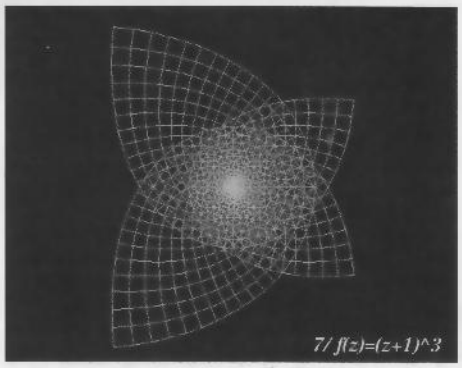
ION CHER WATSON


5/ f(z)=z^4

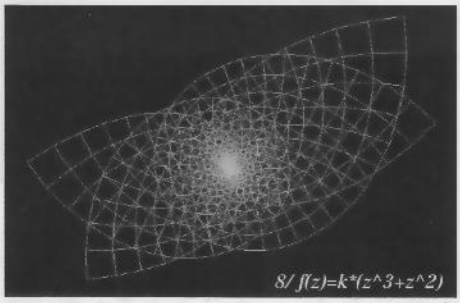
cherchant l'image de z+a+i*b ! De même, pour faire une rotation de centre O et d'angle d au point M, il suffit de multiplier l'affixe de M par le complexe cos(d)+i*sin(d). Si on reprend l'expression de la multiplication que l'on a vu, on retrouve bien les formules habituelles de rotations. Donc, d'après ce que l'on vient de voir, si l'on veut calcu-


6/ f(z)=1/z

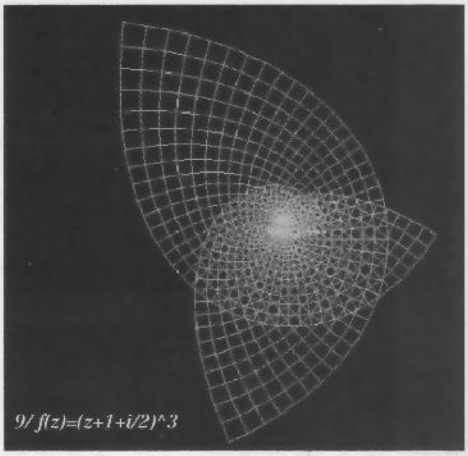
ler les coordonnées d'un point M' (d'affixe m') image d'un point M (d'affixe m) par une rotation de centre A (d'affixe a) et d'angle d, il suffit de translater pour que la rotation se fasse en O, de faire la rotation, et de re-translater pour tout remettre en ordre. On aura donc : m'=(m-a)*(cos(d)+i*sin(d))+a
où (m-a) est donc l'affixe de M "par rapport à A" (c'est-à-dire dans le repère ayant A pour origine), le (cos(d)+i*sin(d)) représente la rotation d'angle d, et le +a refait un changement d'origine. Remarquez qu'effectivement, si M=A, il ne bouge pas par cette transformation. On peut donc facto-


7/ f(z)=(z+1)^3

riser (pour ne faire qu'une multiplication et une addition) : m'=m*(cos(d)+i*sin(d)) + a*(1-cos(d)-i*sin(d)) Ce que l'on peut mettre sous la forme m'=r*m + t
Avec r=(cos(d)+i*sin(d)) et t=a*(1-cos(d)-i*sin(d))
Pour finir avec les transformations élémentaires, il reste l'homotétie, qui permet de "dilater" une image. Il suffit pour faire une homotétie de rapport k et de centre O de multiplier par k (k est alors réel). En combinant homotétie de rapport k et une rotation d'angle d, on obtient un nouvel objet, "une similitude", qui s'opère sur les affixes en multipliant simplement par le nombre complexe k*(cos(d)+i*sin(d)). Les images qui illustrent cet article ont été obtenues en faisant subir à une grille othonormale des transformations complexes. Cette méthode de représentation des fonctions complexes est une des seules que nous ayons à notre disposition, car comme un nombre com-

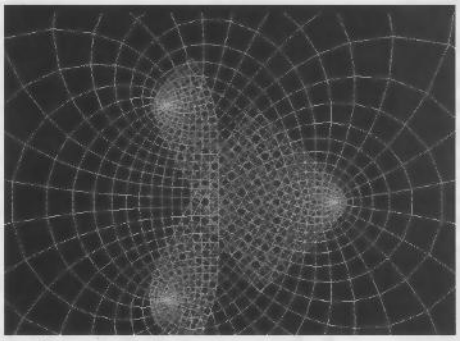

8/ f(z)=k*(z^3+z^2)

plexe se note à l'aide de deux coordonnées réelles, un couple de complexes demande quatre réels, et ne peut donc être positionné que dans une espace à quatre dimensions réelles ; une "courbe" complexe étant la réunion de couples de complexes, il faudrait donc un tel espace pour la représenter. La seule difficulté qui peut se présenter sous vos doigts si vous essayez de tracer ces images réside dans la division ; car si les additions et les multiplications se font assez simplement, il en est tout autrement pour le calcul des inverses.
Soit a+i*b un nombre complexe, cherchons donc c+i*d tel que (a+i*b)*(c+i*d)=1;
cela revient à chercher c et d réels tels que l'on ait
a*c-b*d=1 (1)
a*d+b*c=0 (2)
de (2) on obtient a*d=-b*c (3). Multiplions (1) par b, cela nous donne :
a*b*c-b^2*d=b (4)
remplaçons b*c dans (4) par l'expression donnée par (3). On obtient donc
-a^2*d-b^2*d=b
ou encore
d=-b/(a^2+b^2) de même en multipliant (2) par a et en substituant a*d par -b*c on obtient c=a/(a^2+b^2). On a donc (a+i*b)*[(a-i*b)/(a^2+b^2)]=1 (ce qui est évident lorsque l'on connaît le résultat, puisque l'on avait immédiatement (a+i*b)*(a-i*b)=a^2+b^2 !).
Remarquez bien que c et d n'existent que si a^2+b^2<>0, ce qui est équivalent à (a,b)<>(0,0) : comme pour les nombres réels, le 0 des nombres complexes n'admet pas d'inverse. Pour conclure ce passionnant article, il est intéressant de signaler que l'existence de la multiplication et de l'addi-


9/ f(z)=(z+1+i/2)^3

tion des complexes, toutes deux commutatives, permet de redéfinir sur C toutes les fonctions qui admettent un développement en séries entières (c'est-à-dire qui peuvent être exprimées comme un "polynome de degré infini" - si l'on peut dire ... -). Par exemple, on définit aujourd'hui l'exponentielle comme la somme, pour n variant de 0 à l'infini, du terme x^n/n ! Cette définition s'étend sans aucun problème aux nombres complexes, et ainsi est défini une "exponentielle complexe" (qui peut évidemment choquer les esprits, exp(x) étant souvent assimilée à "e multiplié x fois par lui même", cette vision des choses posait d'ailleurs déjà des problèmes pour les x non-entiers ou négatifs -), exponentielle qui vérifie la plupart des propriétés de sa "restriction à R", (exp(a+b)=exp(a)*exp(b) par exemple), bien qu'elle ne soit plus ni bijective, ni strictement positive... (si cela vous intéresse, pour alpha réel, exp(i*alpha)= cos(alpha) + i*sin(alpha), on peut d'ailleurs reconstruire le sinus et le cosinus à partie de l'exponentielle, voir les formules d'Euler).
Nous verrons dans notre prochain article comment utiliser ces nombres complexes afin de faire de superbes figures fractales (le très (trop ?) fameux espace de Mandelbrot par exemple !). Bon travail !

François Fleuret


10/ f(z)=1/z+z^2

LA PROTHESE DU GRAPHISTE

Même s'il est pris d'inspiration frénétique et exubérante, le graphiste moderne, qui comme tout le monde le sait, bronze aux photons de son tube cathodique favori, reste l'éternel oublié de la genèse homme-machine. Le chef-d'œuvre que dame Nature lui a offert, cette main terminée de cinq doigts si agiles et d'une maniabilité exemplaire, se voit remplacée par toutes sortes d'artifices autrement moins malléables.

L'idée de cette confession m'est venue en jetant un oeil amusé sur le passé de l'infographie, une application de l'informatique qui est devenue une entité à part entière. Amusés, car l'incroyable évolution qu'a connu le graphisme sur ordinateur nous laisse encore la chance de faire partie des pionniers des 20 premières années de cette nouvelle technique de dessin. Quitte à contredire un grand maître, nous sommes sur une hyperbole créatrice et non pas une parabole, n'est-ce pas monsieur Dali...

L'EVOLUTION POUR REVENIR EN ARRIERE

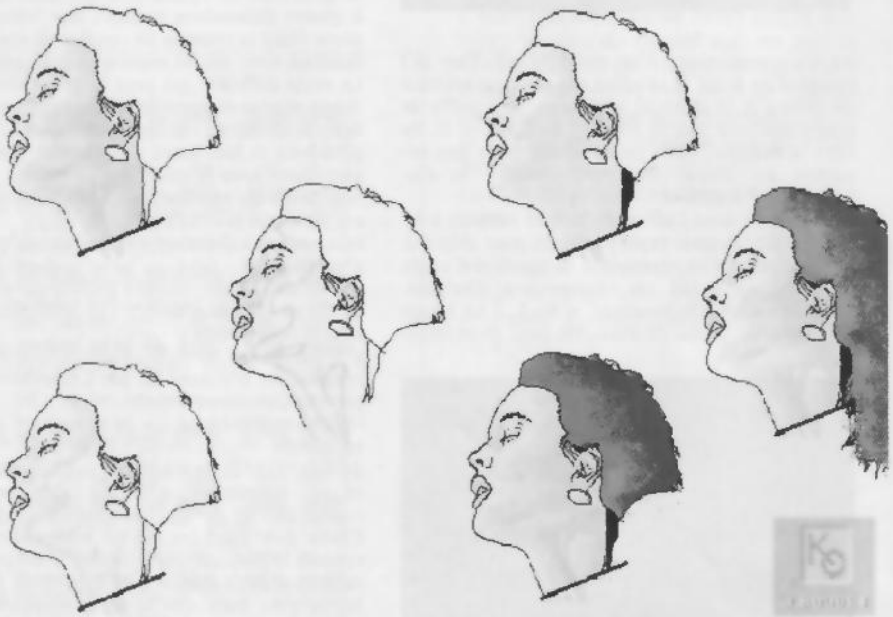
Qui n'a pas connu la joyeuse époque où les zolis dessins à sa mémère n'étaient autres que des pavés colorés sur un écran, réalisés à grands coups de "Line(X,Y),2" ou "Box(120,60),4,0", par un petit génie beaucoup plus préoccupé par la logique de son programme que l'aspect pratique de celui-ci. Un système de coordonnées primitif allègrement remplacé par une évolution miraculeuse : le curseur.

Je verse encore une larme quand je pense au beau programme de dessin que je concevais sur QX-10 à l'école au lieu d'appliquer mes calculs de perte de charge. Un programme où, comble de l'ergonomie, on dessinait en faisant bouger un curseur avec les flèches du clavier et validait les points d'encrage avec la touche retour (100 % Basic en plus !). Je n'eus pas le temps d'étendre mon application en lui adjoignant une extension stylo optique, faute de passion avec mes études... Ah, si j'avais su ce que les laboratoires Xerox nous préparaient !

Le stylo optique, généralisé dans le public grâce à la massive diffusion du TO-"planche-à-repasser"-7, était censé redonner aux graphistes en herbe les sensations d'un tracé manuel. Catastrophe ! On se retrouvait systématiquement avec des crampes au poignet au bout de 10 minutes, en ayant fait un beau mouton aux couleurs flashantes pour être sûr que le système du crayon ne s'égare pas ! Il fallait trouver une solution, un appareil qui permette de dessiner correctement et avec confort.

Déjà les systèmes importants se voyaient dotés de tablettes graphiques, onéreuses à l'époque pour des performances médiocres. Mais là encore, l'œil critique du graphiste se retrouvait gêné : certes, les sensations de tracer comme avec un stylo revenaient, mais avez-vous déjà dessiné d'un trait tristement régulier la caricature de votre belle-mère ? Non. La force d'un trait fait largement le style d'un dessinateur, et si tout le monde dessine de la même manière, il n'y a plus qu'à abandonner tout espoir de sortir quelque merveilleuse création digitale élevée au titre d'art.

"Because 1984 will not be like 1984. Apple". La petite pomme fait fort en cette année maudite en démocratisant l'informatique (malgré les rires des fans de PC, aujourd'hui désabusés), et donnant ses lettres de noblesse à un appareil issu des Xerox Laboratories mais peu répandu : la souris, ce petit boîtier que l'on tient au creux de la main et que l'on fait glisser pour déplacer un curseur à l'écran. Révolutionnaire ! Après une courte période d'apprentissage, même les personnes aux Q.I. le plus faible contrôlent parfaitement les mouvements du rongeur. Le graphiste trouve là un outil pratique tant pour ses compositions que l'utilisation d'un programme graphique. Un système de tra-



Construction classique, dans le plus pur style du "Tout-à-la-Souris"...

Dans le cadre de sa démocratisation incessante de l'image informatique

L'ATELIER NUMERIQUE
A LE PLAISIR DE VOUS OFFRIR VOTRE
"PREMIER CALIGARI"®*

* Dès le milieu des années 80, l'Atelier Numérique avait eu le flair de devenir distributeur exclusif de Caligari et d'y ajouter, mois après mois, toutes les fonctions qui en font aujourd'hui la station professionelle cohérente et complète. Capable de rivaliser avec les plus grosses machines du marché mais aussi abordable aux particuliers qu'aux entreprises. Eh bien figurez vous que Caligari avait un petit frère caché ! Et c'est encore une fois à l'Atelier Numérique que le mérite revient de l'avoir découvert et de le mettre à la disposition de tous les graphistes qui désirent s'équiper merveilleusement sans investir des sommes folles.

L'Atelier Numérique sait en effet fort bien que vous êtes nombreux à "travailler" sans but professionnel immédiat ni commande formelle. C'est donc à vous que s'adresse cette proposition : l'Atelier Numérique a décidé de commercialiser Caligari (le logiciel) pour 2.990 francs au lieu de 120.000 francs Caligari (la station). Pourtant c'est le même produit, les mêmes caractéristiques techniques, les mêmes 16 millions de couleurs et le même travail en temps réel. Seule est absente la qualité broadcast. Alors, offrez-vous Caligari (le logiciel), et entrainez-vous, formez-vous, devenez professionnel. Le jour où vous vous sentirez fin prêts à vendre vos images à une chaine de télé et que vous devrez passer à du matériel pro qualité broadcast, l'Atelier Numérique vous rembourse intégralement votre "Premier Caligari" en cas d'achat de Caligari (la station). Votre formation sur ce matériel de pointe vous aura alors juste coûté quelques mois d'immobilisation de votre argent. Un dernier conseil : quand on met les choses à la portée de chacun, il n'y en a pas forcément pour tous.

Mon "Premier Caligari" intégralement remboursé par l'Atelier Numérique le jour où j'investis dans du matériel pro !

VOUS POUVEZ AUSSI DEMANDER LA BROCHURE DE L'ATELIER NUMERIQUE - 10 AVENUE PARMENTIER 75011 PARIS METRO VOLTAIRE - SUR COUR - FAX 40.24.27.78 - TEL 40.24.17.51

LA PROTHESE DU GRAPHISTE

vail où l'on manipule réellement les fonctions au travers de l'écran grâce au système d'icônes et fenêtres qui accompagne le rongeur électronique. Puis la révolution passe... Aujourd'hui, la souris n'est plus assez performante pour satisfaire les besoins des créateurs. Elle glisse, s'encrasse, patine... les courbes deviennent difficiles à contrôler, il faut parcourir 50 cm pour traverser l'écran. On perfectionne l'engin qui devient souris, oui, mais optique. Plus de glissements, entretien minime, mais les problèmes persistent. On ne peut pas retrouver le tracé d'un crayon car elle ne tient pas de la même manière dans la main, et le trait reste uniforme.

Une quête sans fin pour remplacer la main, trouver l'appendice digital idéal ? Je ne crois pas. Même si les tablettes graphiques semblent avoir repris le dessus par l'introduction, dans leurs versions les plus chères (Wacom, PaintBox System), de la sensibilité à la pression du stylet imitant, de façon très réaliste, le tracé naturel, les graphistes professionnels semblent avoir optés pour une vision tout à fait différente de la chose. Les dessins, du moins leurs croquis ou roughs sont faits à la main, avec un simple stylo ou crayon. En général, ils contiennent uniquement les traits vitaux de la construction, quelques rares effets de volume ou d'ombrage, et sont ensuite passés dans un scanner, tout bêtement.

Quel intérêt ? C'est là que l'informatique retrouve toute sa puissance ! Elle a intégré un document personnel du créateur, son style, son essence. Encore mieux : à l'écran, les traits sont directement anti-aliasés selon le nombre de nuances choisies. Et l'on a enfin droit à l'erreur ! Pas la bonne couleur ? Hop, je re-remplis avec une autre ! Pas au bon endroit ? Re-hop, je déplace. Je me trompe ? Undo ! Le traitement de

Exemple de dessin réalisé avec tablette graphique directement sous D Paint.

Tablette Graphique : Les joies du trait libre et stylis la tristesse du trait...

Le Scanner: Toutes les nuances des traits sont retrouvées, et renforcées par un anti-aliasing sur 4 tons de gris. Le logiciel de dessin prend ensuite toute sa puissance dans la retouche et mise en couleurs de l'image.

Monet.

Exemple de croquis digitalisé en Noir & Blanc puis retouché et mis en couleur sous D Paint.

l'image par ordinateur permet de donner à une esquisse toute sa valeur en la transformant en une création finale de grande qualité très rapidement et sans risque d'erreur irréparable en cours de route.

REVENONS SUR TERRE

Ça, c'était pour les personnes qui déprimaient face à l'impossibilité d'utiliser une souris pour de la création graphique pure. Tout est possible aujourd'hui, et sans se ruiner pour autant. Voici donc ce qu'il est possible d'acquérir pour un investissement minimum et un résultat optimum autour d'un Amiga 500/2000/3000 équipé d'au moins 2 Mo de RAM :

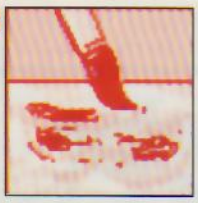
- scanner noir et blanc (4 à 16 tons de gris sont conseillés pour l'anti-aliasing des documents)
- Deluxe Paint III ou IV
- PixMAte
- options : souris optique / Digi-Paint 3

Et c'est tout ! La Ram est à présent à un prix aisément abordable, votre scanner vous coûtera de 2 000 à 10 000 F pour ceux qui ont un goût de luxe. DPaint oscille autour de 800 F, PixMate dans les 500 F. Une souris optique vaut environ 400 F et Digi-Paint 3 tourne dans les 700 F. Alors pourquoi se priver ?

Kyesos

Delacroix.

BROSSE, QUAND



L'une des premières fonctions indispensables à connaître pour l'utilisation d'un programme de dessin restent les éternelles brosses ou pinceaux définis. Nous savons presque tous comment en construire une mais pas toujours pour quel emploi et dans quelle circonstance. Ce mois-ci nous allons essayer d'en faire le tour.
La brosse ou le pinceau défini, c'est la possibilité qu'offrent la plupart des logiciels de dessin de découper et de conserver une partie de l'image affichée.
On peut comparer cette fonction à celles utilisées dans les traitements de textes : "couper/copier/coller" sauf que dans le dessin tout est fait automatiquement. A partir du moment où vous découpez à un endroit, le morceau découpé est automatiquement copié et affiché à la place de votre curseur. Il ne vous reste plus qu'à le positionner et le coller à l'emplacement désiré.
Que ce soit pour la création d'une image ou d'une animation ou d'une série de dessins destinés à la bande dessinée, l'emploi des brosses simplifie le travail du graphiste.

Que celui qui n'a pas eu besoin un jour de brosses dans un programme de dessin 2D nous jette la première pierre. Les brosses, dont la création remonte à l'antique Dpaint II sur Amiga, sont cependant toujours incontournables pour le travail du graphiste amateur ou professionnel.

POURQUOI CHOISIR L'OUTIL BROSSE ?

La première utilisation qui peut venir à l'esprit : la duplication. En effet, c'est le meilleur moyen pour doubler un objet dessiné.
Vous pouvez aussi faire de ce double l'ombre du premier : en appliquant une première fois votre brosse dans la couleur du fond sélectionné et une seconde fois en normal (figure 1). On peut également avoir un effet tromboscopique en traînant la brosse d'un coin à l'autre de l'écran.
Plus votre brosse sera colorée et plus l'effet sera plaisant (figure 2). Vous avez aussi la possibilité de faire un effet masque : vous détourez ou appliquez votre brosse inversion fond/avant. En dehors de ces petits effets spéciaux, la meilleure raison d'utiliser cet outil est sans doute l'assemblage de formes et d'objets : vous pouvez ainsi préparer un fond que vous fixez et ensuite en travaillant sur une page de brouillon dessiner vos formes et les rapporter aux endroits choisis sur votre fond. La commande "undo" ou "fond fixe" évite les erreurs de jugements.

Figure 1

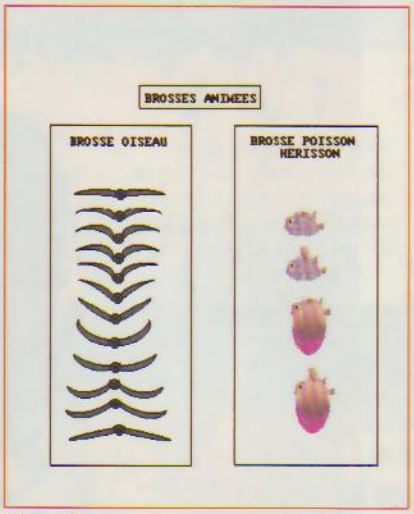


Figure 7

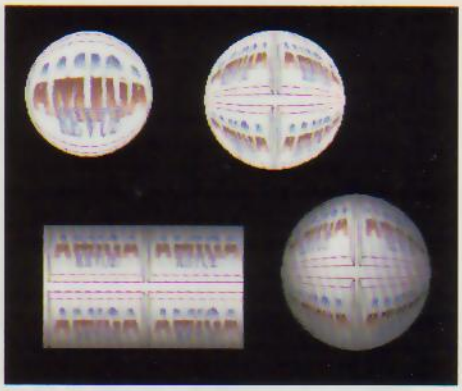


Figure 5

LES OUTILS

Prendre une brosse et la coller par endroit ne suffit pas en général à obtenir ce qu'on désire.
On a donc recours à toute une série de commandes agissant sur la brosse : définir une nouvelle taille de la brosse, l'étirer pour en faire une banderole ou un simili tube, l'incliner suivant un angle précis ou l'inverser complètement, ou la déformer à plaisir en combinant les commandes. Le seul point noir de ces manipulations reste la perte de la netteté du tracé initial : il faut dans bien des cas reprendre soi-même à la main les pixels éparpillés.

Figure 8

TU NOUS TIENS !

Sur la figure n° 3 nous avons représenté certains cas de déformations réalisés sur Dpaint III. La facilité de ces manipulations et les effets obtenus font de ces commandes des outils indispensables à la création.
Ce n'est pas tout. Vous avez aussi la possibilité de "mapper" votre brosse sur une forme précise : dans DPaint vous devez cliquer avec le bouton gauche de la souris sur l'icône de la pipette.
Un requester "type de remplissage" apparaît et plusieurs choix s'offrent à vous. Entre autres choisissez "brosses".
Cette fonction va vous permettre d'appliquer votre brosse sur n'importe quelle forme pleine : rond, rectangle, ellipse ou polygone (figure 4). Là encore le problème principal sera la retouche de votre motif après sa déformation.
On peut retrouver cette fonction de façon plus évoluée sur DigiPaint 3. En effet alors que sur DPaint on "mappe" un peu au hasard de la forme du polygone, sur Digipaint vous pouvez paramétrer une courbure à votre "mapping" ainsi qu'une certaine perspective grâce à l'utilisation des dégradés. Pour cela, il vous faut copier votre brosse dans une mémoire tampon et enclencher le mode "Tx Map".
De plus Digipaint III gère de façon spectaculaire les divisions de brosses : vous paramétrez le nombre de répétitions de votre brosse à effectuer sur l'objet à mapper aussi bien en hauteur qu'en largeur (figure 5). Enfin les effets de transparence qui ont fait la réputation de ce logiciel peuvent être également utilisés sur les brosses. Des résultats les plus divers sont obtenus avec un minimum de prise de main du programme. Mais Dpaint III et surtout Dpaint IV ne sont pas pour autant en reste.

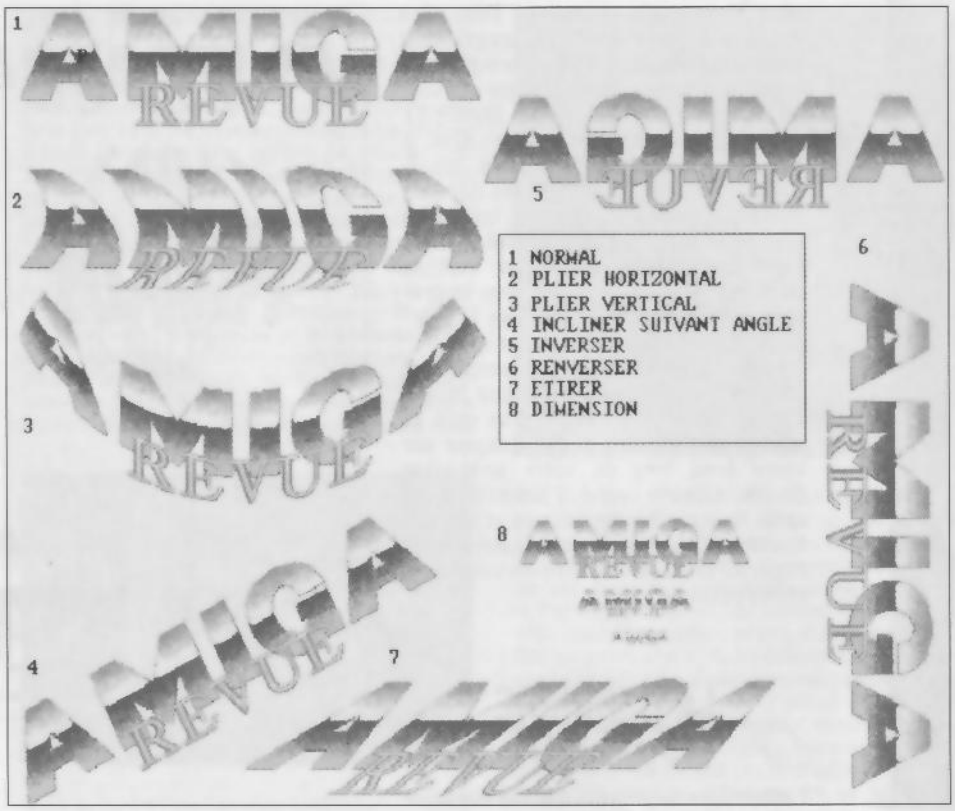


Figure 3

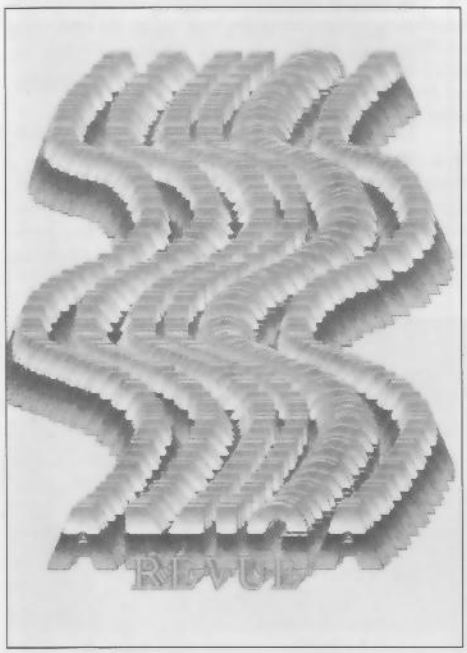


Figure 2

Vous avez certainement eu besoin à un moment donné de réaliser un fond mappé en totalité d'un motif répété comme un papier peint. Là peu de difficulté : vous prenez votre motif en brosse et actionnez la commande "motif de la brosse" dans le requester "type de remplissage"; une petite fenêtre située à côté vous permettra de visualiser l'effet obtenu, il ne vous restera plus qu'à l'appliquer sur votre fond ou la surface choisie avec l'outil "pipette" (figure 6).

LES BROSSES ANIMEES

L'emploi des transparences est à Digipaint, ce qu'est celui des brosses animées sur Dpaint III et IV. L'utilisation des brosses est bien sûr primordiale pour l'animation. La meilleure technique restant toujours : la création d'un fond de base et le travail d'une multitude de brosses simulant le mouvement de l'objet. Pour certaines animations, ces programmes disposent de commandes prédéfinies comme des trajectoires très simplifiées auxquelles vous attachez votre brosse. Mais pour du vrai "cartoon" le passage obligatoire reste l'image par image et donc ce fabuleux travail de précision qu'est la décomposition du mouvement.
Alors pourquoi utiliser les brosses animées ? Pour une raison toute simple : si vous n'avez qu'un seul objet à faire bouger et qu'une seule fois, le travail normal des brosses est suffisant, par contre si vous avez plus d'un objet, ou que le mouvement est répétitif à certains moments de votre animation : le plus simple moyen de réussir c'est l'emploi de la brosse animée.
Mais qu'est-ce qu'une brosse animée me direz-vous ? C'est en fait une mini-animation se rapportant à un seul objet et le tout pris en brosse avec l'avantage primordial de pouvoir déplacer et doubler autant de fois dési-

BROSSE, QUAND TU NOUS TIENS !

rées l'ensemble complet. Dans les disques fournis avec le programme vous avez de très bons exemples de brosses animées : une mouette qui vole ou des poissons hérissons... (figure 7). Pour les créer, Electronics Arts a comme toujours simplifié au maximum : vous créez votre brosse dans un mode animation image par image en décomposant soigneusement votre mouvement, vous le vérifiez avec la commande "play" et enfin vous la prenez en brosse avec la fonction "saisie" dans le menu "anim/brosse anim".
Dpaint va se charger de compresser chaque image et en former une brosse animée. Il ne vous reste plus qu'à la sauver par sécurité et de l'adapter sur votre fond lors de votre animation finale. Comme pour l'animation, la taille de votre brosse animée et son utilisation dépendra essentiellement de la capacité de mémoire vive de votre machine préférée.

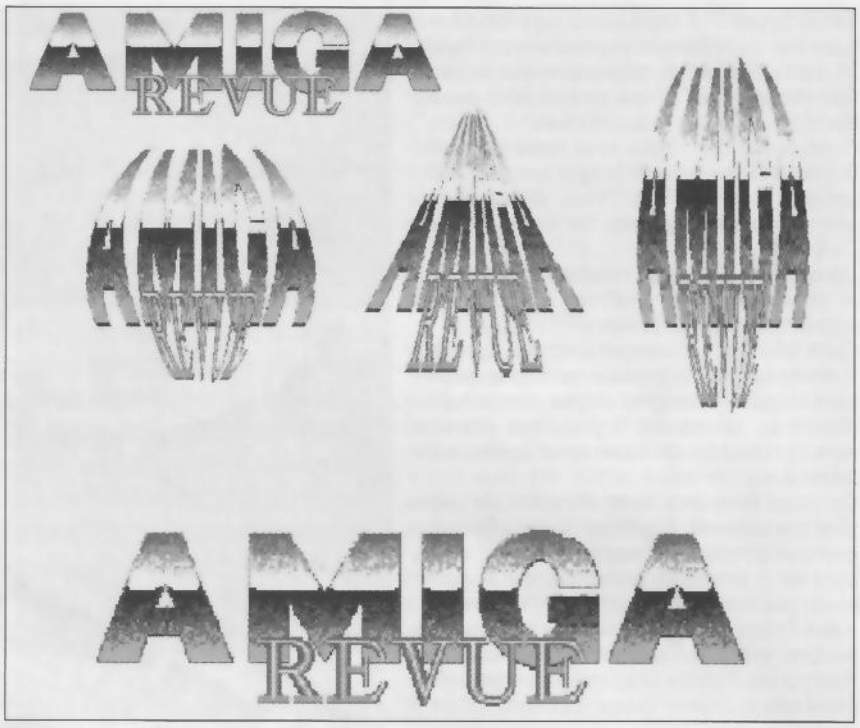


Figure 4

LA DERNIERE NOUVEAUTE

La dernière nouveauté dans le domaine des brosses fait encore de Dpaint un précurseur dans le domaine du graphisme : la métamorphose des brosses. Rappelez-vous le fantastique générique de "Thalassa" qui modifiait une ancre en crabe et un coquillage en boussole. L'effet métamorphose offert par la dernière version de Dpaint agit un peu de la même manière : vous déterminez une brosse de départ, et une de fin, un nombre d'images de décomposition et le tour est joué : un cube peut se transformer en boule et vice versa.
Le tout est évidemment une brosse animée... (figure 8).
A vos souris et cartoonez de plaisir, nous nous retrouverons le mois prochain pour un tour d'horizon des programmes d'assemblage d'animation et de son.

Isabelle Halimi

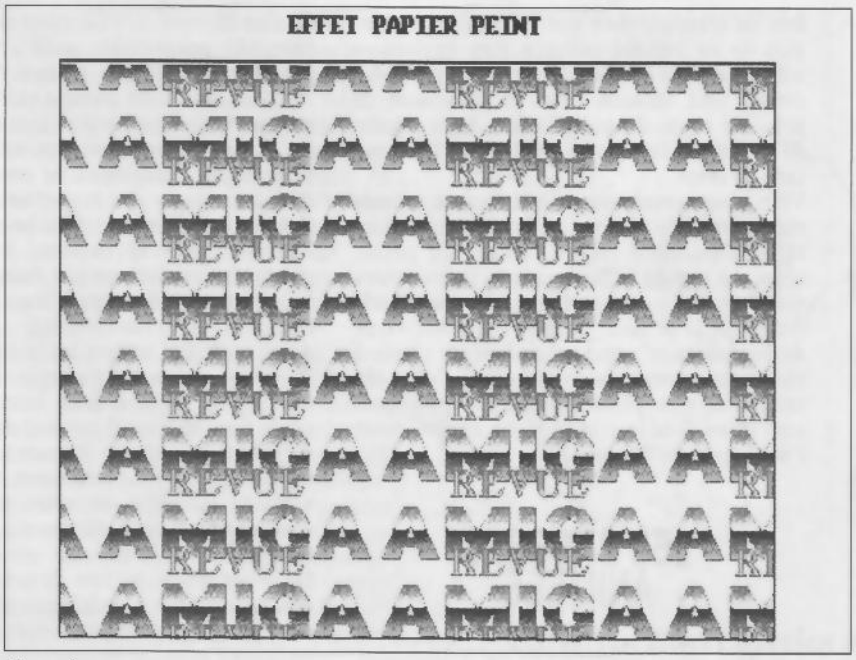


Figure 6

3615 JESSICO
SUPER QUIZZ !
CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

SIMULATION 10 295
Panza K.+Prince de Perse+Targhan
Q.I 1992 295
Quadrel + Time race + Booly
TNT 2 245
Hydra +Skull & crossbones +Badland
Hard drivin 2+ Stunrunner
SUCCES STORY 2 265
Skeek +Pinball +Sherman +Disk
EXTRA BALL 295
Bumpy+Tennis+Sliders+Pinball Magic
MOVIES STARS 299
Dick Tracy +Moonwalker + Indiana jones
5 INTELLIGENT GAMES 292
BackGammon+Echecs+Bridge+Dames+Go
SOCCER STARS 292
E.Hughes intern.soccer +Gazza 2
+Kick off 2 + Microprose soccer
LA COMPIL' INTEGRALE 299
Lotus Turbo +Toyota Celica+Combo
racer + Team Suzuki
SUPERSTARS ARCADE 292
GoldenAxe+Narc.+Midnight résistance
+ Super OffRoad Racer
DELTA FORCE 299
Fire forget 2 + Barbarian 2 +Knight
force + Dark century
LES COLLECTORS 295
Lotus 1+Venus+J.pond+Ghouls n'ghost
STARS SIX 299
Fire forget 2+Mystical+Dark century
+Swap+Crazy cars 2+Off shore warrior
FOOTBALL CRAZY 259
Kick off 2+Player manager+Final whistle
LES MAITRES DE L'AVENTURE 292
Maupiti island + Operation stealth +
Voyageurs du temps
SUPER STARS SPORT 295
Beach volley +Rugby simulator +Kick off
+ Great court
3D SUPER STARS 295
F29 + Hard drivin + Stunt car +
Battle command
NRJ 3 292
F16 + Double dragon 2 +Italy 90
+Welltris +Turbo out run
SUPER ACTION PACK 295
Supercars +Impossamole + Switchblade
+Gary lineker+ Toyota celica
SIMS PACK 362
Interceptor +Indy 500 +Submarine attack
SUPER HEROES 299
Spy who loved me +Last ninja 2
Robocop +L.Jones last crusade
SWORD AND MAGIC 242
Targhan+Barbaria 2+Crystal arborea
TOP 3 285
Tennis + Pinball +Moonblaster
LES STARS 285
Skweek + Buiderland +Bumpy
+Superskweek
LES JUSTICIERS 3 292
Batman +Robocop 2+Shadow warrior
OCEAN ARCADE 295
Golden axe + Narc + Off road racer
Midnight resistance
OCEAN 3D 292
Manchester united. + Pro tennis tour
Beach volley + Off road racer
LES COSTOS 292
Flimbo's quest +Twinlord +Monsters
Rick dangerous 2
AVENTURES EXTRAORDIN. 292
Zac mac cracken + Iron lord +Rocket
ranger + Manoir de morteville
AIR COMBAT ACES 329
Falcon + Gunship +Bomber
LES BATTANTS 2 292
Rick dangerous 1&2 +Satan +Double
dragon 2+ Licence to kill
10 MEGA HITS 3 349
Stunt car + Last ninja 2 + 3 Slooges
+Foot man 2 +Highway 2 +Tetris
+Defender +Trivial 2 +Ranx +APB
AIR SEA SUPREMACY 292
Silent service +Gunship +P47 Thund
+Carrier command+F15 StrikeEagle
KARATE ACES 292
Double dragon 1&2 + Last ninja 2
Oriental games
QUEST OF GLORY 299
Cadaver +Midwinter+Bat+Bloodwych
10 GREATS GAMES 342
Ferrari F1 +Rick dangerous +Tintin
+Pic'n pile +Night hunter +Superski
+Carrier comman +Chigago 90
+Pro tennis tour + Xenon 2
TOP LEAGUE 299
Speedball 2 + Rick 2 +Falcon
+Midwinter + TV sport football
FUN RADIO 299
Tortues ninja + Back to the future 2
Day of thunder + Gremlins 2
TOP ACTION 225
Hard drivin + Strike force harrier
Pick'n pile + Licence to kill
SUPER SEGA VOL 1 275
Shinobi + Super monaco GP +E-swat
Golden axe + Crackdown
CAPCOM COLLECTION 272
Strider 1&2+Un squadron +Dinasty
Forgotten world +Ghouls'n ghosts
+Led storm + Duel
COMPILATION FALCON 352
Falcon + Mission 1 +Mission 2
LE TEMPS DES HEROS 285
Prince of persia +North & south
Moonblaster
LES STARS 285
Skweek + Buiderland +Bumpy
Superskweek

SUCCES STORY 225
Bumpy + Skweek + Turbocup +Crazy
shot + Space racer
TITUS ACTION 299
Off shore warrior+ Wild street + Fire
and forget 2 +Galactic conqueror
PLANETE AVENTURE 292
Indi. jones avent.+Maniac mansion
Explora 2+Portes du temps
MEGAMIX 275
Turrican + Chase hq
Shadow warriors + Altered beast
NRJ 2 295
Mystical + Light corridor+Shuffle.cafe
Crazy cars 2+Pinball magic +
STARS D'HOLLYWOOD 245
Batman +Indiana jones+Robocop
+Ghostbusters 2
SUPER SIM PACK 272
Italy 90 + Snowstrike +Heavy metal
+Turbo out run
ACTION PACK 265
Turrican 1+2 +Kick off +X-out

LOGICIELS JEUX

3D CONSTRUCTION KIT 375
4D BOXING 252
AIRBUS A320 292
ADS + SHERMAN M4 282
AIGLE D'OR LE RETOUR 282
AGONY 252
AIR SUPPORT 252
ALCATRAZ 242
ALIEN BREED 1MEG. 252
AMNIOS 252
ATAC 342
AVENTURES DE MOKTAR 292
AVANTAGE TENNIS 242
BABY JO 282
BARBARIAN 2 252
BAT 2 342
BATTLE ISLE 339
BATTLE OF BRITAIN 292
BIG RUN 252
BIRDS PREY 1Meg 342
BLACK CRYPT 292
BOMBER MAN 292
BONANZA BROS 252
BOSTON BOMB CLUB 252
CASTLES 292
CELTIC LEGENDS 292
CHAOS ENGINE 252
CONAN 292
CRIME CITY 292
CROISIERE P. UN CADAVRE 272
DESTINATION DANGER 292
DAEMONGASTE 292
DEUTEROS 292
DEVIOUS DESIGNS 252
DIPLOMACY 195
DOUBLE DRAGON 3 252
DUCK TALES 252
ELVIRA 2 (1 MEG) 342
EPIC 252
EYE OF BEHOLDER 2 292
F15 STRIKE EAGLE 2 342
FACE-OFF 252
FATE 325
FINAL FIGHT 252
FIGHTER COMMAND 292
FLOOR 13 292
FORT APACHE 292
FUZZBALL 192
FUTURE DREAMS 262
G LOC R360 SEGA 252
GAUNTLET 3 242
GOBLIINS 292
GUARDIANS 262
HARPOON 1.21+ SCEN 2 342
HARLEQUIN 262
HEIMDALL 1 Meg 292
HEROQUEST + DATADISK 242
HOOK 252
INDY HEAT 252
JOHN MADENN FOOTBALL 342
KAWASAKI 262
KILLERBALL 295
KNIGHTMARE 252
KICK OFF 2 + SCENARIO 242
KO 2 FINAL WHISTLE 125
KO 2 GIANT OF EUROP 125
KO 2 RETURN TO EUROP 125
KO 2 WINNING TACTIC 125
KID GLOVES 2 252
LEANDER 292
LOTUS TURBO CHALLENGE 2 252
LORD OF THE RINGS 292
M1 TANK PLATOON 292
MAGIC POCKETS 252
MEGA FORTRESS 252
MERCENARY 3 292
MICROPROSE GOLF 342
MICROPROSE GRAND-PRIX 342
MIG 29 SUPER FULCRUM 392
MIGHT AND MAGIC 342
MONKEY ISLAND 2(1 MEG) 292
MONSTER PACK 2 252
MOONSTONE 292
MYTH 272
NASKAR 289
NO BUDIE'S LAND 262
ORK 252
OUTRUN EUROPA 252
PANZA KICK BOXING 282
PAPERBOY 2 252
PARAGLIDING 262
PARASOL STAR 252
PEGASUS 252
PIT FIGHTER 2 292
PLAYROOM 292
POPULUS 2 292

LOGICIELS JEUX

PSYBORG 262
RACE DRIVIN 252
REACH FOR THE SKIES 342
REALMS 292
RED BARON (1 MEG) 342
ROBOCOD 252
ROBOCOP 3 252
ROCKETEER 242
RODLAND 252
RUGBY-THE WORLD CUP 252
SHADOW SORCERER 1MEG 272
SHUTTLE 292
SILENT SERVICE 2 342
SIM CITY + POPULUS 292
SPACE ACE 2 342
SPACE CRUSADE 252
SPACE GUN 252
SPEEDBALL 2 242
SPOT 252
STARUSH 249
STEVE MAC QUEEN 252
STRATEGO 252
STORMBALL 252
SUPAPLEX 252
SUPER SKI 2 292
TENNIS CUP 2 262
TENTACLE 252
TERMINATOR 2 252
THE ADAMS FAMILY 252
THE GODFATHER - ACTION 252
THE SIMPSONS 252
THUNDERHAWK AH-73M 292
TILT 255
TIP OFF 252
TOP BANANA 252
TORTUES NINJA 2 252
TURBO CHARGE 272
ULTIMA VI 305
UTOPIA 292
VIDEOKID 252
VROOM 252
WARZONE 252
WIZKID 252
WOLF CHILD 289
WOLF PACK 292
WORLD CLASS CRICKET 292
WORLD CLASS RUGBY 292
WRECKERS 242
W.W.F 252

UTILITAIRES

3D TOOLS 675
AMOS Français 459
AMOS COMPILER 299
AMOS 3D 349
ART DEPARTEMENT 715
AUDIOMASTER III 625
AUDIO SCULPTURE 445
BIG BANG 1499
COMPTE CHEQUE 250
DELUXE PAINT IV 849
DEMO MAKER 1MB 395
DEVPAC 2 699
DIGI-PAINT III 699
DISCOSCOPIE PRO 3.0 390
EXPRESS PAINT 425
FAMILICOMPTE 325
GFA BASIC+ INTERPRETEUR 490
COMPILATEUR GFA BASIC 395
HARMONY 425
INFOFILE 499
KINDWORDS 2.0 475
MAXIPLAN PLUS FR. 699
MUSIC BOX A 349
MUSIC BOX B 349
MUSIC MAKER 395
MUSIC WARE 349
PACK VIDEO AND SOUND 590
PERFECT SOUND 500 725
PHOTOLAB 699
PIXMATE 525
POWER WORKS 849
PROFIL 350
SONIX 425
STUDIO 24 1290
SUPERBACK 495
TOOLBOX AMIGA 195
TRACK 24 575
VIDEO EFFECTS 699
VISTA PRO 925

BOITIERS

avec serrure+clé

BOITIER DD 50L : 50x5.25" 119
BOITIER DD 100L : 100x5.25" 149
BOITIER DS 40LB : 40x3.50" 99
BOITIER JSY 80 : 80x3.50" 109

PRIX BUDGET

AFTER BURNER 99
ARKANOID 2 99
AUSTERLITZ 99
BATTLESHIPS 99
BARBARIAN (PAL.) 99
BARBARIAN (PSY.) 99
BATMAN (CRUSADE) 99
BEACH VOLLEY 99
BLOODWYCH 99
BUBBLE BOBBLE 99
CALIFORNIA GAMES 99
CONFLICT EUROPE 99
CRAZY CARS 99
DEFENDER OF THE CROWN 99
DOUBLE DRAGON 99
DRAGON SPIRIT 99
F16 COMBAT PILOT 99
GAUNTLET 2 99
IRON LORD 99
KARTING GRAND PRIX 99
LAST NINJA 2 99
LOMBARD RAC RALLY 99
MOONWALKER 99
NORTH AND SOUTH 99
OPERATION NEPTUNE 99
OPERATION WOLF 99
PLATOON 99
PREDATOR 99
RAMBO 3 99
RED HEAT 99
ROADBLASTER 99
ROBOCOP 99
RUN THE GAUNTLET 99
SHERMAN M 4 99
SHINOBI 99
SHUFFLEPUCK CAFE 99
SILKWORM 99
SPEEDBALL 99
SPELLBOUND 99
STARGLIDER 2 99
SUPER HANG ON 99
TARGHAN 99
TENNIS CUP 99
TV SPORTS FOOTBALL 99
VIGILANTE 99
WATERLOO 99
WINGS OF FURY 99
WIZZBALL 99
WORLD CLASS L/BOARD 99

JOYSTICKS

COMPETITION PRO 149
PRO 5000 149
QUICKJOY JUNIOR 59
QUICKJOY TURBO 99
QUICKJOY 2 89
QUICKJOY 3 SUPERcharger 109
QUICKJOY 5 SUPERBOARD 199
QUICKJOY VI JETFIGHTER 149
QUICKJOY TOPSTAR 295
QUICKJOY NI-5 Nintendo 159
QUICKJOY SEGA FIGHTER 169
QUICKJOY Turbo Pedale 279
QUICKJOY Megastar Junior 199
QUICKJOY MEGASTAR 329
QUICKJOY SUPERSTAR 179
QUICKJOY TOPSTAR PC 299
CARTE JOYSTICK -> PC 159
KONIX SPEEDKING 109
KONIX SPEEDKING Autofire 129
KONIX THE NAVIGATOR 149
STING-RAY 149
MANTA-RAY 129
QUICKSHOT MAVERICK 1 169
QUICKSHOT PYTHON 1 119
WICO ERGOSTICK 199

RUBANS

Tous les rubans NB par 3 144

CITIZEN 120D +SWIFT 9/24 59
EPSON LX 800/LQ 800 59
STAR NL 10 59
STAR LC 10-LC 20 59
STAR LC 10 COULEUR 99

DIGITALISEUR VIDI N°1 EN EUROPE!

- DIGITALISE AU 1/50s TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE,COMPATIBLE NEO / DEGA - RESOLUTION 320 x 200 4 BITS PAR PIXEL- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

PACK VIDI NEW AMIGA 1290 F
(ce pack comprend le digitaliseur VIDI + VidiChrome + PhotonPaint)
VIDI RGB COLORIAGE ELECTRONIQUE 799 F

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3

-Copie de disquettes en moins de 30 secondes
-SYNCHRO EXPRESS nécessite un 2ème lecteur
-Sélection par menu des débuts et fins de pistes (jusqu'à 85 pistes), une ou deux faces, autosélect-Duplicattion d'autres formats tel IBM, MAC, etc

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !
SYNCHRO EXPRESS AMIGA ..... 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 ..... 450 F

ACCESSOIRES

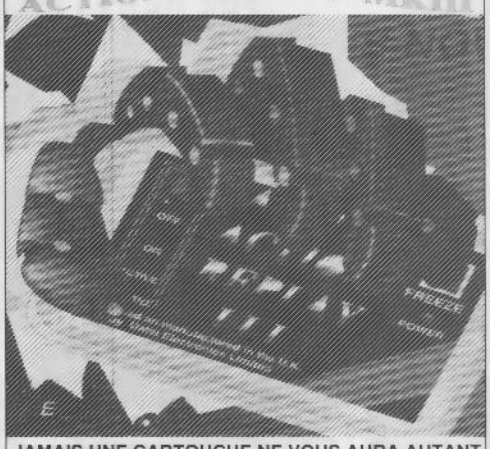
SOURIS GENIUS 249
EXTENSION 512K+HORLOGE 390
EXTENSION 1.5 Mo+HORLOGE 999
SWITCH SOURIS/JOYSTICK 199
ADAPT.4 JOYSTICKS 75
LECTEUR INTERNE A500 540
LECTEUR INTERNE A2000 590
LECTEUR EXTERNE 3.50" 695
EXT.MEMOIRE 1MO A500 + ... 499
EXT.MEMOIRE 512K A500 + ... 399
INTERFACE MIDI 3+1 (+cables) 242
ETIQUETTES 3.50" LES 100 32
Imprimante STAR LC200 coul. 2390
Imprimante STAR LC 20 2090

LIBRAIRIE

BIEN DEBUTER AMIGA 500 99
BI. DEBUT LANGAGE MACHINE 129
LA BIBLE DE L'AMIGA 340
LA BIBLE DE L'AMIGA + disc 390
GRAND LIVRE AMIGABASIC 249
GRANDLIVRE AMIGABASIC+Disc 349
LIVRE DE L AMIGADOS 149
LE LIVRE DELUXE PAINT III 145
LE LIVRE DE LA VIDEO AMIGA 195
LIVRE DE LA MUSIQUE + Disc 199
LIVRE LECTEUR DISQUET.+Disc 299
LIVRE DE SUPERBASE PRO 169
TRUCS & ASTUCES V.2 + disc 229

Utilisez tous vos anciens logiciels sur le nouveau **A500 *Plus***
grâce à l'adaptateur **Kickstart 1.3/2.04.**
***Adaptateur* KICKSTART 1.3 / 2.04 .... 299 Frs**
KICKSTART ROM 1.3 ..... 349 Frs
CARTE 1 Mo de RAM pour **A500 + ... 599 Frs**

ACTION REPLAY MKIII



JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

- VIRUS KILLER
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES.(AUCUNE CONNAISANCE NECESSAIRE)
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT
- BOOT SELECTION + DISK MONITOR
- SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK

AMIGA 500 / 1000 595
AMIGA 2000 695

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

Disquettes 3.50" DFDD

DISQUETTES CERTIFIEES 100%, GARANTIE A VIE
LIVREES AVEC ENVELOPPES + ETIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*
GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par à retourner à **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
❑ Je paie à réception au facteur + 25 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB | | | | | | | | | | | | | | | | |
date d'expiration 15-03

NOM ..... PRENOM .....
N° ET RUE .....
VILLE ..... CODE POSTAL | | | | | |
FAX : **93.97.07.00** **SIGNATURE OBLIGATOIRE**

PORT : LOGICIEL JEUX 20 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25 F
DOM TOM + ETRANGER + 60 F

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL
GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur ..... DISC ❑ K7 ❑ ■ Votre N° Client .....

EX-LIBR

On peut trouver plusieurs explications à cette brusque floraison. La principale,à mon avis, tient au fait que la vidéo légère, toute jeune discipline, est en passe d'atteindre l'âge adulte.Ces dernières années ont connu l'explosion du marché des camescopes. L'usage de ceux-ci étant généralement réservé au strict enregistrement des grands moments de la vie familiale : vacances, mariages, naissances... Mais, une fois la frénésie de tournage calmée se pose la question de l'avenir de ces prises de vues et il faut bien se résoudre à pratiquer cette pénible opération qu'on avait réussi jusque-là, à repousser aux calendes grecques : la post-production. Cette rude tâche ne peut s'opérer qu'à l'aide d'un traitement numérique de l'image, avec un micro-ordinateur ou une régie spécialisée.

Deux livres qui paraissent coup sur coup sur la connexion vidéo-informatique, c'est Byzance ! Il y a peu, une telle problématique ne dépassait pas un cercle confidentiel d'incurables mordus.

LES DEUX LIVRES

Deux livres donc. Le premier, "Vidéo et micro-informatique", fait le point sur le sujet, de manière aussi complète que possible.
Le second, "Bien débuter en vidéo-informatique", se rapproche plutôt de la brochure. Edité par le ministère de l'Education Nationale, il se destine avant tout aux enseignants et aux formateurs. On comprend que les deux titres n'aient pas été conçus dans la même optique. Pour seul exemple le chapitre "vidéo : quels formats, quels standards" s'étend dans "Vidéo et micro-informatique" sur quelques trente pages.
Le même sujet, traité dans le second, tiendra sur trois. La stratégie de ce dernier est en effet essentiellement pédagogique, on ne pouvait en attendre moins !
Les aspects techniques et les caractéristiques du matériel sont réduits au strict minimum. Dès les premières pages, il abat ses cartes. Il préconise un système centré sur l'Amiga, qui restera la référence tout au long de l'ouvrage. Il ne reviendra sur l'Atari et le PC qu'en appendice. N'oublions pas que cet opuscule s'adresse essentiellement aux écoles et instituts de formation. Pas question de s'équiper en Mac ou PC pour des établissements qui viennent de renoncer aux Thomson TO7...
A l'opposé, "Vidéo et micro-informatique" bien qu'insistant sur les produits Commodore, conserve l'ambition de couvrir l'intégralité du sujet. Il s'agit essentiellement d'un guide adressé à un éventuel acheteur.
Il expose dans les dernières pages, de manière très complète, l'ensemble des configurations possibles, du bas de gamme au "top niveau". S'adressant aux particuliers, les auteurs ne négligent pas le cas fréquent où celui-ci, disposant déjà d'un matériel pré-existant, informatique ou vidéo, souhaite étendre ses capacités sans pour autant perdre les avantages acquis. Dans le domaine de la compatibilité, on notera la présence d'une rubrique (enfin !) sur un douloureux sujet, rarement traité jusqu'ici : l'infernale connectique.
Les aspects plus complexes ne sont pas négligés, et les premiers chapitres sont consacrés à une description assez complète des deux technologies, informatique et vidéo, indépendamment de leur éventuel interfaçage.

DUR DUR

Certaines explications, malgré un louable effort de vulgarisation peuvent d'ailleurs paraître difficiles à suivre au débutant. Le point fort de "Bien débuter en vidéo-informatique", réside dans une approche pratique, un peu scolaire certes (théorie, puis exercice). Plusieurs travaux sont ainsi présentés, dans le domaine du titrage et des effets d'enchaînement par exemple. Divers conseils d'ordre esthétique évitent au débutant de créer des horreurs, et donc de se décourager trop rapidement. Ce livre très éducatif se contente de traiter des méthodes élémentaires d'habillage du film : essentiellement le générique et les raccords.
Peut-on lui reprocher de ne pas aborder le problème du son ? Certes, nous sortons là de l'image vidéo pure et dure, mais n'est-ce pas un peu triste de renoncer aux vertus du séquenceur ou du sampling pour créer facilement un fond musical ? Rien non plus sur l'image de synthèse. Dommage lorsqu'on connaît la fascination qu'elle exerce sur l'esprit des adolescents. D'autant que les logiciels de ce type emploient généralement une approche spécifiquement vidéo (positionnement des caméras, des lumières...) et possèdent par conséquent une valeur didactique incontestable.
Enfin, et bien que les techniques de digitalisation soient traitées, on peut s'étonner que le multimédia ne soit pas du tout abordé, que ce soit le CD-ROM, le CDTV ou la création de documents interactifs, à l'aide d'images vidéo fixes digitalisées par exemple, et d'un logiciel quelconque d'hypermédia. Faut-il y voir une faiblesse de l'Education Nationale, prête à favoriser toutes sortes d'initiatives dans le domaine des nouvelles technologies, sans pour autant comprendre le rôle déterminant qu'elles peuvent jouer dans l'enseignement des matières générales ? Mais le livre de Philippe Vepierre reste indispensable si on le prend pour ce qu'il est : une initiation pas à pas au titrage sur Amiga.
Quant à la présentation, peut-être un peu sèche, elle a le mérite de la clarté. Les avantages et limites de chaque matériel ou logiciel y sont très précisément exposés.
Les auteurs de "Vidéo et micro" quant à eux, n'oublient aucun logiciel, aucun sujet. Le multimédia y fait l'objet d'un long chapitre. Le débutant peut risquer de se sentir perdu devant un étalage aussi riche de produits aux capacités et fonctionnalités diverses, un peu comme un enfant devant une vitrine de Noël. Il

S

"Bien débuter en vidéo-informatique"

Auteur : Philippe Vepierre
Editeur : C.D.D.P de la Seine-Maritime
Prix : 60 Francs
Tel : (16) 35 42 13 53

"Vidéo et Micro-informatique"

Auteurs : Didier Freidman, Gilles Secaz, Thierry Teisseire
Editeur : Editions Radio/Dunod
Prix : 175 Francs
Tel : 40 92 65 83

y voit traités, par exemple, différents équipements n'ayant rien à voir avec les micros-ordinateurs, mais recourant à des signaux numériques, comme les tables de montage. Mais pourquoi, si l'on adopte une telle optique, négliger alors les régies d'effets spéciaux ?
Pourtant, dans certains cas celles-ci entrent en concurrence directe avec certains périphériques spécifiquement informatiques : les digitaliseurs temps réel, par exemple.

SYNTHESE

En conclusion, "Bien débuter en micro-informatique" s'adresse aux tout débutants, plutôt vidéastes. Tandis que "Vidéo et micro" intéressera avant tout un public amateur mais plus averti.
Surtout, il se révèlera précieux pour les acheteurs éventuels, en proposant un panorama très complet des différents produits existants et en esquissant les tendances de l'avenir.

Gilles Rastand

C.C.M.
CASH &CARRY MICRO
37,Rue des Mathurins
75008 PARIS
☎ 40.16.04.02
Vente par correspondance uniquement

MARS LE MOIS DE LA MEMOIRE
****

☛ **M502 1MO pour A500+ 550 Frs**
☛ **Static Colum pour A3000 4MO = 1990 Frs**
☛ **DIP2 MICROBOTICS (A2000) Peuplée 2MO = 1590 Frs**
☛ **BARETTES Pour HCD+® 750 Frs**
☛ **MEMOIRES A2058® DIP2®**
LES 2MO = 690 Frs
LES 4MO =1200 Frs

(Toute commande passée en Mars sera honorée à ce prix)
****

A500+ COMPATIBLE A500
A500+ WB2.0 et 1.3 et 2MO RAM
(Tous les softs Amiga Marchent avec ce system)
PRIX CCM 3990 FRS

SOFTS EN PROMO

DELUXE PAINT IV	690.00
LATTICE 5.0	1990.00
BARS & PIPES PRO	2500.00
KINDWORDS2	490.00
EXCELLENCE	950.00
ART DEPARTMENT PRO2.0	1690.00

MULTISTARTII
Vous permet de Booter directement sur1.3 ou 2.0 et cela sans interrupteur. (Ctrl Amiga Amiga)
PRIX CCM 510 FRS SANS ROM 1.3
PRIX CCM 650 Frs AVEC ROM 1.3

VOTRE 500 OU 500+ COMME UN 2000
Boitier vous permettant de disposer de votre A500 ou A500+ comme un 2000: Encastrement de l'UC, connecteurs sur le coté pour un branchment aisé de la souris joystick etc..
VOTRE MONITEUR SUR LE DESSUS. Livré avec les cables, UN TAPIS SOURIS, UNE HOUSSE ET SUPPORT SOURIS.
PRIX CCM 890 FRS

EN DEVENANT CLIENT CCM DECOUVREZ LES AVANTAGES RESERVES A NOS SEULS CLIENTS DETAILS AVEC VOTRE PREMIERE COMMANDE

LE CREDIT CCM
Vos achats à partir de 250 Frs et à votre rythme
Nous consulter pour acceptation du dossier et conditions

CONDITIONS DE VENTE
Réglement par chèque, Carte Visa ou contre remboursement. AJOUTEZ 40 FRS de participation aux frais d'expédition. Les Ordinateurs sont expédiés en Port du. Tout retour ou échange de marchandise est soumis à un Accord de CCM. Remboursement sans échange soumis a 30% du prix HT pour frais de restokage.

AMIGA 500 PLUS, VOUS DÉSORMAIS RÉALISER TOUT CE QUE

Le nouvel Amiga 500 PLUS mérite bien son nom : plus de mémoire (1 Mo extensible à 2 Mo) plus de capacités graphiques et vidéo, plus de souplesse d'utilisation (nouveau système d'exploitation Workbench 2.0). Il vous permet vraiment d'exprimer toute votre créativité.

Une fois de plus avec ce nouveau modèle, COMMODORE crée l'événement : l'Amiga 500 PLUS n'a pas fini de vous surprendre et de vous passionner !

POURREZ
VOUS AVEZ EN TÊTE.

AMIGA
J'AI UN AMI DANS L'INFORMATIQUE

Commodore

2ème CONSTRUCTEUR MONDIAL DE MICRO-ORDINATEURS

LISTE DES DISTRIBUTEURS et DEMANDE DE DOCUMENTATION : 3614 code COMMODORE

Robert & Partners

ADP NEWS

Amis du Domaine Public Amos, bonjour. Encore deux programmes à vous mettre dans le lecteur, un jeu et un utilitaire.

ADP 62 : Arcadia, par Ronnie Simpson.

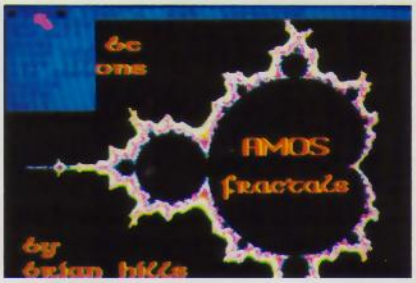
Arcadia est un mur de briques évolué, dans le genre d'Arkanoïd.
Côté scénario, le jeu ne propose rien de bien nouveau. Les briques se trouvent en haut de l'écran, la raquette en bas, la balle va de l'un à l'autre. Des ennemis se baladent, et n'ont rien de mieux à faire que de vous embêter.
Les jeux de ce type sont par contre tous différents au niveau des effets de certaines briques.
Dans Arcadia, seul un effet est validé à un moment donné. Pour le garder en état de marche, il vous faudra éviter les nouveaux bonus qui tombent, comme :
- la bombinette, qui libère l'écran des ennemis encombrants,
- la balle en béton, qui détruit tout sur son passage,
- le ralentissement, la balle aimantée, l'allongeur de raquette,
- l'extra-balle et le saut au prochain niveau.
La qualité de l'animation est excellente, même lorsque plusieurs ennemis se baladent sur l'écran.
En revanche, il ne faut pas espérer jouer sur une machine rapide tant le jeu est lui-même rapide.
Les bruitages ne sont pas du reste, entièrement réalisés en échantillons sonores.
Le jeu est livré avec 50 niveaux. Vous pourrez créer vos propres phases de jeu, à l'aide de l'éditeur de terrain, sélectionnable lors de la page de titre.
Les programmes ne sont pas protégés, vous pourrez ici encore, récupérer les sources.
En résumé, Arcadia est un petit programme bien agréable, qui peut vous servir de base de programmation pour tout jeu de balle et de raquette.

Arcadia.

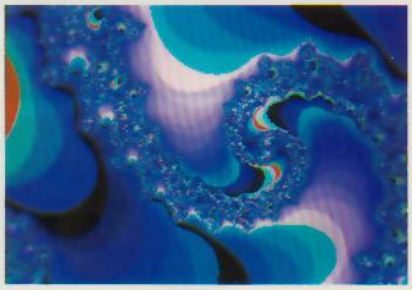
ADP 215 : Fractal WorkShop par B.J. Hills

Cette disquette est entièrement consacrée aux fractales, Mandelbrot et Julia, et propose une véritable visite guidée dans le monde des fractales.
Deux brèves documentations (en anglais) expliquent le principe de création des images, et le fonctionnement des programmes de création. Un slideshow présente une série de fractales de Mandelbrot créées à l'aide du programme contenu sur la disquette. Je vous conseille de choisir cette option en premier, vous serez surpris par la beauté des images. Un autre slideshow est consacré aux fractales de Julia, moins variées dans leurs formes et ramifications. Deux programmes de création de fractales (Mandelbrot et Julia) fonctionnent de manière similaire. Quelques unes des options principales :
- choix de la taille d'écran, petit, moyen et grand. Un conseil, choisissez un petit écran pour faire vos essais ;
- choix du nombre d'itérations, de 50 à 500. Ce nombre définit la profondeur des calculs, dont dépendent la finesse du dessin et la rapidité de calcul ;
- option très agréable, "zoom" permet d'agrandir par calcul une portion de l'image. Exemple, vous générez votre première fractale, vous tracez avec l'option "zoom" un petit carré autour d'une zone intéressante.
En relançant le calcul vous obtenez une vue de plus prêt, avec autant de détails. Vous pourrez même re-zoomer une image déjà zoomée, sans perdre en finesse ;
- l'image terminée, vous pourrez la sauver sur disquette, ou faire tourner la palette de couleurs.
La rapidité de calcul n'est pas le principal avantage de ce programme, mais l'option "petit écran" permet de gagner du temps.
Les sources ne sont pas protégés, donc compilables.
"Fractal Workshop" est un véritable must pour les amateurs de fractales. B.J. Hills, fais-nous encore de belles disquettes comme celles-ci !

Arcadia.



Fractal Workshop.


Fractal Workshop.

aMIE LE PRO.

MARS LE MOIS DES PRIX EXCEPTIONNELS !

- 30% sur imprimantes pour tout achat d'un ordinateur + moniteur. *sur prix avant remise
- 7% à - 15% sur tous les logiciels

PROMOTIONS NON CUMULABLES

COMMODORE - ATARI - GVP
PROTAR - BUS - INTER COMPUTING
SATV - AVANCEE - ZYDEC - STAR.

POUR BIEN DÉMARRER EN INFORMATIQUE !

*** DISQUETTES 3"1/2 DF-DD**
Par 100 : **3 F** l'unité. Par 50 : **3,50 F** l'unité.
Par 10 : **4 F** l'unité

*** EXTENSION MEMOIRE 512 Ko**
Atari : **250 F**
Amiga : Sans horloge : **290 F.** Avec horloge : **340 F**

*** LECTEUR EXTERNE**
Amiga ou Atari : 3"1/2 : **550 F.** 5"1/4 : **990 F**

*** TRACK BALL**
Amiga ou Atari : **390 F**
Plus rapide, précis et pratique que la souris !

*** LOGICIEL DUPLIQUEUR**
Logiciel AMIGA X COPYPRO + CYCLONE : **340 F**

***LECTEUR HAUTE DENSITE**
AMIGA 1,56 Mo : **990 F.** ATARI 1,44 Mo : **790 F**

PERIPHERIQUES AMIGA

DISQUES DURS A 500
20 Mo ~~2.990 F~~ **2.790 F**
40 Mo ~~3.650 F~~ **3.490 F**

DISQUES DURS A 2000
52 Mo ~~3.290 F~~ **3.090 F**
105 Mo ~~4.590 F~~ **4.290 F**

DISQUES DURS + EXTENSIONS MEMOIRE
AMIGA 500 52 Mo + 0 Ko ~~4.990 F~~ **4.790 F**
AMIGA 2000 52 Mo + 0 Ko ~~3.890 F~~ **3.690 F**

EMULATEUR PC
AT ONCE PLUS ~~2.790 F~~ **2.590 F**
POWER PC ~~1.900 F~~ **1.790 F**

EXTENSIONS MEMOIRE AMIGA 500
0 Mo à 6 Mo
0 Mo ~~990 F~~ **890 F**
2 Mo ~~1.900 F~~ **1.790 F**
4 Mo ~~2.900 F~~ **2.690 F**
6 Mo ~~4.900 F~~ **3.790 F**

EXRENSIONS MEMOIRE AMIGA 2000
0 Mo à 8 Mo
0 Mo ~~950 F~~ **890 F**
2 Mo ~~1.850 F~~ **1.750 F**
4 Mo ~~2.390 F~~ **2.190 F**
6 Mo ~~3.290 F~~ **2.990 F**

MULTISTART II
COMMUTATEUR ELECTRONIQUE ~~690 F~~ **590 F**
COMMUTATEUR ELECTRIQUE ~~320 F~~ **260 F**

IMPRIMANTES
LC 20 ~~1.890 F~~ **1.690 F**
LC 200 ~~2.790 F~~ **2.290 F**
LC 24 200 ~~3.390 F~~ **3.090 F**
LC 24 200 Coul. ~~3.690 F~~ **3.390 F**

PROMO MONITEUR

Pour tout achat d'un ordinateur
Moniteur couleur : ~~2.290 F~~
1.890 F

AMIGA 500 PLUS

	Sans Moniteur
AMIGA 500 PLUS	2.990 F
AMIGA 500 PLUS + 1 Mo	3.590 F

+ **CADEAU** 3 JEUX + 1 Manette

AMIGA 2000

	Sans Moniteur
AMIGA 2000	5.290 F
AMIGA 2000 + 2 Mo	6.690 F

+ **CADEAU** Logiciel de dessin DELUXE PAINT 3

NOUVEAU
AMIGA 600 sans moniteur **3.690 F**
AMIGA 600 + disque dur 40 Mo **4.990 F**

LECTEUR 3 " 1/2 + X COPY
~~890 F~~ **720 F**

EXTENSION 512 Ko + 100 DISQUETTES
~~590 F~~ **540 F**

NOUVEAU
CDTV
AMIGA 500 + LECTEUR CD ROM
Avec softs :
CODE DE LA ROUTE - MUSIC MAKER
SIM CITY - LTV ENGLISH - MIND RUN
6.490 F

LES "PLUS" d'aMIE

.REMISE 2% pour paiement comptant
.GARANTIE 2 ans (uniquement sur l'unité centrale)
.CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
.REPRISE Votre vieil ordinateur ATARI ou AMIGA
repris à 50% de sa valeur**
.REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.
*Après acceptation du dossier
**Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

POUR COMMANDER 43.57.48.20
TÉLÉCOPIE : 47.00.50.51

VPC	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE OCCASION	13, passage du jeu de Boule 75011 Paris	43.38.46.40
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieuteaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieuteaud 13006	(16) 91.47.74.11

DIGITALISEURS SONORES

MK II	~~590 F~~	570 F
STEREOMASTER	~~680 F~~	570 F
SOUNDMASTER	~~170 F~~	1760 F
DSS	~~998 F~~	950 F
SECURY KEY	~~998 F~~	950 F
MEGACHIP 2000	~~2190 F~~	2100 F
+ SUPER FATAGNUS	~~2690 F~~	2490 F
ALIMENTATION A 500	~~680 F~~	450 F
LECTEUR INTERNE A 500	~~600 F~~	560 F
CONTROLEUR DISQUE DUR	~~1200 F~~	990 F

DIGITALISEURS VIDEO

DIGIVIEW + FILTRE PAL	~~3200 F~~	3000 F
DIGIVIEW + FILTRE YC	~~4500 F~~	4200 F
GENLOCK PAL/YC + FILTRE	~~5600 F~~	5400 F
+ LOGICIEL TITRAGE	~~7090 F~~	6800 F

CARTES ACCELERATRICES

COMBO 322	7990 F
COMBO 333	14990 F
PC AT (HD 500)	3490 F
VXL 30	3495 F

LOGICIELS

QUATERBACK	~~510 F~~	490 F
QUATERBACK TOOLS	~~740 F~~	690 F
DOS 2 DOS	~~420 F~~	390 F

TRAITEMENTS DE TEXTES

PROWRITE 3	~~1090 F~~	990 F
EXCELLENCE	~~1600 F~~	1400 F
KINDWORKS	~~500 F~~	510 F
QUICK WRITE	~~510 F~~	490 F

UTILITAIRES

PROTITLER	1490 F
BROADCASTITLER	2990 F
SPECTRACOLOR	850 F
ART DEPARTEMENT	850 F
DESIGN WORKS	790 F
LATTICE C 5.10	2900 F
INFOFILE	490 F
MAXIPLAN 2.0	700 F
HISORT BASIC PRO	1200 F
ASSEMPRO	860 F
DEU PAC 3	N.C
DISKMASTER 2.0	580 F
AUDIOMASTER IV	750 F
AUDIOSCULPTURE	420 F
HOMANAGER	420 F
COMPTE CHEQUE	250 F
AMPLI + HP ZYDEC	510 F

REMISE NON CUMULABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. OFFRES VALABLES JUSQU'AU 31 Mars 1992

A RETOURNER A: AMIE VPC. 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL |_|_|_|_|_| TEL
MON ORDINATEUR
(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 60 F/ TRANSPORTEUR 100 F Par colis/ C.R 80 F TOTAL
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE ❑ CARTE CLUB AMIE
|_|_|_| DATE D'EXPIRATION
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE SIGNATURE

SCOR -A.R. 03-92-RC 86 B 2526

PROGRAMMATION CADET

Amis des Bobs, bonsoir. Nous savons maintenant parfaitement afficher un Bob, avec ou sans masque. Nous connaissons les différences entre simple et double buffer écran. Il est temps que cela bouge, du mouvement que diable !

LE B.A..B.A DU B.O.B 5

3.2. Bouger les Bobs

3.2.1. Comment faire ?

Comme dirait mon prof de maths, c'est trivial. Pour bouger un Bob, il suffit de modifier sa position dans l'écran, avec l'instruction "Bob". Une simple boucle suffit, exemple tout bête (à ne pas taper) :

For X=0 To 320 : Bob 1,X,100,1 : Next

Un mouvement horizontal s'obtient en modifiant la coordonnée en X, un mouvement vertical en modifiant la coordonnée en Y. Les mouvements plus complexes en changeant les deux à la fois.

Amos offre un autre moyen pour faire bouger un personnage à l'écran, Amal, le langage d'animations sous interruptions. Nous n'en parlerons pas ici, ce serait totalement hors sujet.

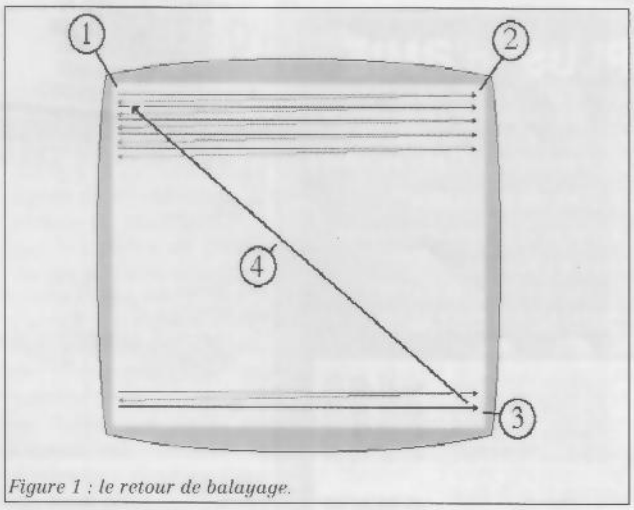


Figure 1 : le retour de balayage.

Une prochaine série d'articles y sera consacrée plus tard.
Un petit exemple, à taper sous l'éditeur :

```
'
' Charge la Porsche
Load "Extras:Sprite_600/Vehicle/Porsche.Abk"
'
Curs Off : Flash Off : Get Sprite Palette
'
' Pitite boucle de mouvement
For X=0 To 300
   Bob 1,X,100,1
Next
'
' Attend une touche
Wait Key
```

Waow ! Amos est tellement rapide que l'on ne voit rien, la voiture aterrit directement sur la droite de l'écran.

Et bien, au risque de vous décevoir, ce n'est pas vrai : le programme ci-dessus ne reflète rien du tout !

3.2.2. La vitesse d'affichage

3.2.2.1. Le retour de balayage

Pour comprendre pourquoi l'exemple précédent n'indique en rien la vitesse d'affichage, il faut expliquer la méthode utilisée par Amos pour bouger les Bobs.
Chaque fois que le programme envoie une instruction "Bob" à l'interpréteur, celui-ci stocke les modifications dans une table interne. Mais, et c'est primordial de comprendre cela, il n'agit aucunement sur l'affichage à ce moment ! Le Bob n'est effectivement bougé sur l'écran que lors du retour de balayage suivant (voir encadré). Il peut donc se passer 1/50ème de seconde entre le moment où l'instruction "Bob" est exécutée, et où le Bob est bougé sur la télévision.
Dans notre petit programme, la boucle "For-Next" tourne très rapidement, et modifie continuellement la coordonnée en X du Bob. Mais tant qu'un retour de balayage n'apparaît pas, les modifications ne sont faites que dans la table de l'Amos, et pas à l'écran. Il en résulte que le Bob n'est effectivement affiché qu'une ou deux fois, au lieu de 300 !

3.2.2.1. Wait Vbl

Voici venir l'instruction miracle, celle que nous avons vue de nombreuses fois dans les exemples, sans connaître réellement sa fonction. Dans le petit exemple, insérez la ligne suivante, immédiatement avant le "Next" :
Wait Vbl
Le résultat est immédiat. La fonction de Wait Vbl est simplement d'attendre le prochain retour de balayage. Ainsi, chaque fois que le Bob est bougé, on attend 1/50ème de seconde que l'affichage écran se produise. Wait Vbl est une instruction primordiale, dont la fonction est de stabiliser la vitesse des boucles d'animation. Vous devez l'utiliser dans tout jeu. Wait Vbl rend de plus, le programme totalement indépendant de la machine sur laquelle il fonctionne. Par exemple, un jeu avec une boucle dont la vitesse n'est pas stabilisée (qui tourne "à fond") peut être jouable sur un Amiga 500, mais beaucoup trop rapide sur un Amiga 3000 !

MER AMOS (12)

3.2.2.2. Vraiment la vraie vitesse ?

Le programme est maintenant bien ralenti. Même un peu trop : on passe la plupart du temps dans le Wait Vbl, à attendre le retour du balayage. Amos peut afficher un Bob plus vite que cela !
"Update off" et "Update" vont nous permettre de connaître la vitesse réelle.
Update off inhibe l'affichage automatique des Bobs lors du retour de balayage. Insérez la ligne suivante dans le programme exemple, immédiatement après "Get Sprite Palette" :
Update Off.
Faites fonctionner le programme. Rien n'est plus visible à l'écran, le Bob est uniquement bougé dans les tables, l'affichage écran n'a pas lieu.
Update seul, affiche le contenu de la table cachée. Dans l'exemple, remplacez "Wait Vbl" par "Update". A chaque boucle, l'affichage sera effectué, sans aucune attente. La vraie vitesse d'affichage d'Amos vous est enfin connue. Remarquez que le Bob clignote beaucoup, il n'est plus affiché pendant la période du retour de balayage. Update on restaure le processus normal d'affichage.

3.2.2.3. Variations de vitesse

La vitesse d'affichage des Bobs dépend principalement de la quantité de mémoire à manipuler par le blitter, et donc :
– du nombre de Bobs ;
– de la surface des Bobs. C'est pourquoi il faut essayer de réduire au maximum la taille de vos Bobs, et à tout prix éviter les bandes non utilisées sur les bords ;
– du nombre de couleurs dans l'image. Un Bob en deux couleurs ira six fois plus vite à afficher qu'un Bob 64 couleurs comme nous l'avons vu deux mois plus tôt ;
– du mode d'affichage utilisé. Intervient ici l'instruction "Set Bob" du mois dernier. Le programme d'exemple (listing 1) montre d'une manière flagrante les variations de vitesse. C'est tout pour aujourd'hui. Le mois prochain nous ferons bouger nos Bobs sur des décors eux-mêmes en mouvement. Ça va gigoter !

François Lionet

LE RETOUR DE BALAYAGE

Un peu de technique : nous allons tout d'abord voir comment un téléviseur s'y prend pour afficher une image.
Si vous aviez la vision bio-ionique de "L'homme qui valait trois milliards", regarder "Tournez manège" serait pour vous un véritable calvaire.
En effet, au lieu de voir nos charmantes speakerines présenter le fleuron de l'intelligentsia française, vous ne verriez qu'un petit point se déplaçant extrêmement rapidement, et décrivant méthodiquement tout l'écran.
Le tube cathodique ne peut pas dessiner une image en un seul bloc, pas plus que vous ne pouvez lire une page de livre d'un seul coup. Comme vous, il commence en haut et à gauche de l'image (figure 1-1).
Il explore une ligne de la gauche vers la droite (1-2), revient à la ligne suivante, et continue ainsi de suite, jusqu'en bas de l'écran (1-3), après avoir tracé 312 lignes.
Bien sûr, toute cette exploration se passe extrêmement rapidement : une image est décrite cinquante fois par seconde.
En une seconde, le faisceau du tube cathodique aura fait 312 x 50, soit 15 600 retours à la ligne !
Une des conséquences de tout ce travail est le sifflement de la télévision. Ce bruit presque inaudible, très aigü qu'émettent les téléviseurs.
Il correspond à une fréquence de 15 600 Hertz, soit la vitesse du balayage des lignes.
Revenons à notre balayage. Lorsqu'il atteint le bas de l'écran, il doit retourner en haut, nous y voici, c'est le retour de balayage (1-4). Ce moment est privilégié pour modifier l'image : le faisceau ne dessine plus rien, Amos peu en toute impunité bouger les Bobs sans risquer de créer des parasites.

LISTING 1 :

```
'------------------
' Démonstration d'influence du mode
' d'affichage sur la rapidité des Bobs
'------------------
'
' Charge une banque de Bobs
Load "AMOS_Data:Sprites/Octopus.Abk"
Update Off
'
' On commence par deux couleurs
' Ouvre l'écran
Screen Open 0,320,200,16,Lowres
Curs Off : Flash Off : Cls 0
' Récupère la palette des Bobs
Get Sprite Palette
Paper 0
'
Centre "Pas de sauvegarde de décor"
For B=0 To 4 : Set Bob B,-1,, : Next
Gosub _DEMO : Clw : Bob Off : Update
'
Centre "Effacement simple des Bobs"
For B=0 To 4 : Set Bob B,1,, : Next
Gosub _DEMO : Clw : Bob Off : Update
'
Centre "Effacement normal des Bobs"
Gosub _DEMO : Clw : Bob Off : Update
'
Edit
'
' Mouvement des Bobs
_DEMO:
Timer=0
' Boucle de mouvement des Bobs
For X=0 To 320
   For B=0 To 3
      Bob B,X,B*40+20,1
      Update
   Next
Next
' Affichage du résultat
Centre At(,10)+"Temps :"+Str$(Timer/50.0)+" seconde"
Wait Key
Return
```

LA BOITE A C

CADET

Nous possédons tous des quantités de fontes récupérées au cours du temps, et stockées pêle-mêle au fond d'un tiroir sobrement nommé "Fonts". Leur allure, leur taille, les caractères qui les composent sont autant d'inconnues qui ne sont sûrement pas indiquées par leur intitulé ! C'est aussi toute une aventure pour trouver le logiciel qui voudra bien les présenter.

La chose devient facile avec le programme suivant qui permet de présenter à l'écran chaque fonte, majuscules, minuscules, chiffres et certains caractères spéciaux dans la limite de la largeur d'une ligne. Pour rester dans les limites décentes, mais exigües, de cet article nous nous sommes limités aux fontes orthodoxes, c'est-à-dire celles qui correspondent au standard Amiga et qui sont placées dans le répertoire "Fonts".
Les ColorFonts sont présentées sans leurs couleurs naturelles et les fontes vectorielles (metric), pas du tout.
Un minimum de sécurité est introduit dans ce programme. Les fontes qui ne sont pas composées des deux éléments standards : XXX(dir) et XXX.font sont ignorées. Pour des raisons inconnues certaines fontes refusent obstinément de s'afficher à l'écran, pour ce genre de défaut une issue, propre à ARexx, permet de revenir au WorkBench le plus élégamment possible (gracefully selon les conseils Commodore). Par ailleurs la fonte utilisée pour les servitudes de présentation est la Topaz.font taille 11, supposée se trouver en DH0. Si cela ne correspond pas à votre configuration il faudra alors modifier les lignes 17 et 18. Enfin pour sortir des sentiers battus nous avons utilisé un écran 640 x 256 à 16 couleurs dont seulement quelques unes (8/9) sont utilisées et par là-même critiquables.

MODE D'EMPLOI

Le programme ci-dessous est lancé par Rx nom et pas par RUN rx nom. Un requester vous demande le nom du disque où se trouvent les fontes à visualiser. On peut y répondre avec ou sans les ":". Pour arrêter en cours de présentation, cliquez le gadget de fenêtre habituel. En fin de lecture il y a une attente de quelques secondes avant de revenir au WorkBench.
Les lignes 3 et 4 permettent de fermer écrans et fenêtres en cas d'erreur ramenant au WorkBench.
Les lignes 6 à 13 s'assurent de la présence des librairies indispensables.
De 19 à 30, ouverture des écrans, fenêtres et ports pour la présentation.
De 31 à 33, sauvegarde des couleurs actuelles pour les remettre en fin de programme.
De 34 à 48, installation des couleurs et de l'apparence visuelle.
De 50 à 55, obtention du disque et des fontes par requester.
De 56 à 77, tri et assemblages des fontes.
Les lignes 79, 80, 91, 92, 111, et 112 sont une forme simplifiée de lecture d'un message de la fenêtre ; ici il n'y en a qu'un prévu : celui de fermeture.
De 78 à 121, lecture et installation de la fonte, présentation à l'écran et calculs divers.
De 124 à 135, sous-programme de sortie et remise à jour des couleurs du WorkBench. Remarquez la double entrée de ce sous-programme lignes 124 et 128. La sortie s'effectue visuellement différemment si elle est naturelle ou si elle est commandée. La ligne 125 est importante : il faut toujours répondre à un message.
De 137 à 164, liste des divers textes à présenter. On peut modifier les lignes minuscules et chiffres à volonté.
De 166 à 171, sous-programme de dessin des traits divers.

F.Gueugnon

PROGRAMME

```
 1 /* Présente-fontes. F. GUEUGNON. 15/01/92 */
 2
 3 PUSH "Rx 'CloseScreen(écran)'"
 4 PUSH "Rx 'CloseWindow(écrit)'"
 5
 6 IF ~SHOW('l','rexxarplib.library')  THEN,
 7          test=ADDLIB('rexxsupport.library',0,-30,0)
 8 IF ~SHOW('l','rexxsupport.library') THEN,
 9          test=ADDLIB('rexxsupport.library',0,-30,0)
10 IF ~SHOW('l','rexxmathlib.library') THEN,
11          test=ADDLIB('rexxmathlib.library',0,-30,0)
12 IF ~SHOW('l','rexxarplib.library')  THEN,
13           test=ADDLIB('rexxarplib.library',0,-30,0)
14
15 /*La fonte utilisée est supposée se trouver en
            dh0:fonts/topaz.font,
16 hauteur 11*/
17 fonte='DH0:fonts/topaz.font'
18 hauteur=11
19 libelle="Ecran 'Hi-res': 640x256, 10/16 couleurs à
l'écran."
20 CALL OpenScreen(0,4,hires,libelle, écran)
21 ADDRESS AREXX '"CALL CreateHost(écrit,lit, écran)"'
22 CALL DELAY (50)
23 WAITFORPORT écrit
24 indics='WINDOWCLOSE'
25 messages='CLOSEWINDOW'
26 CALL
       OpenWindow(ecrit,1,20,639,230,messages,indics,
'Présentation des fontes
27       de        sur leur ligne de référence:')
28 CALL ActivateWindow(écrit)
29 CALL OpenPort(lit)
30
31 DO i=0 TO 3
32  couleur.i=ScreenColor(écran,i)
33 END
34 CALL SetRGB4(écrit,0,0,5,6)      /*bleu foncé*/
35 CALL SetRGB4(écrit,1,15,15,15)   /*blanc*/
36 CALL SetRGB4(écrit,2,2,5,8)      /*bleu */
```

CLOUS AREXX (5)

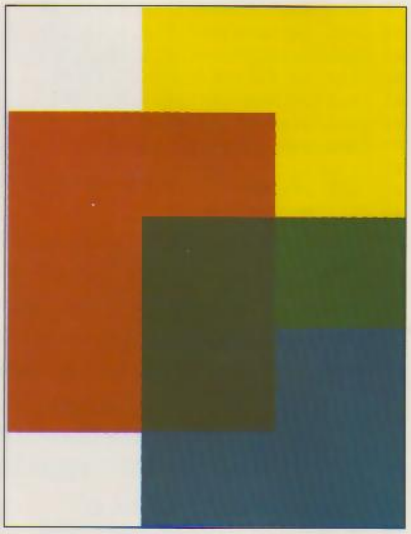
```
 37 CALL SetRGB4(écrit,3,14,10,0)    /*orange*/
 38 CALL SetRGB4(écrit,4,8,13,15)    /*cyan*/
 39 CALL SetRGB4(écrit,5,15,0,0)     /*rouge*/
 40 CALL SetRGB4(écrit,6,0,15,0)     /*vert clair*/
 41 CALL SetRGB4(écrit,7,0,8,15)     /*bleu*/
 42 CALL SetRGB4(écrit,8,15,15,8)    /*jaune*/
 43 CALL SetRGB4(écrit,9,15,7,9)     /*lilas*/
 44
 45 CALL SetApen(écrit,0)
 46 CALL Move(écrit,10,20)
 47 CALL RectFill(écrit,0,60,640,250)
 48 CALL Dessine 3 0 59 636 59
 49
 50 résultat=Request(200,100,'Lecteur   ?','DF0:','OK',,
écran)
 51 disque=UPPER(STRIP(résultat))
 52 IF POS(':',disque)=0 THEN disque=disque||':'
 53 CALL Marque 9 242 7 13
 54 CALL Dessine 8 528 4 623 4
 55 liste=ShowDir(disque||'fonts','F',';')';'
 56 j=0;a=1;total=0
 57 DO i=1 BY 1
 58 position=POS(';',liste,1)
 59 IF position=0 THEN BREAK
 60 a=SUBSTR(liste,1,position-1)
 61 liste=DELSTR(liste,1,LENGTH(a)+1)
 62 x=POS('.',a)
 63 y=UPPER(SUBSTR(a,x+1))
 64  IF y='FONT' THEN DO
 65                 dir=SUBSTR(a,1,x-1)
 66                 haut=ShowDir(disque||'fonts/'||dir,'F')
 67                 IF haut='' THEN BREAK
 68                 j=j+1
 69                 fonte.j=a ';' haut
 70                END
 71 END
 72 fonte.0=j
 73 CALL SetFont(écrit,fonte,hauteur)
 74 CALL Marque 4 12 20 1
 75 CALL Marque 4 10 35 2
 76 CALL Marque 4 10 50 3
 77 total=0
 78 DO i=1 TO fonte.0
 79  p=getpkt(lit)
 80  IF p~==null() THEN CALL sortie
 81  PARSE VAR fonte.i  nom ';' tailles
 82  nom=STRIP(nom);tailles=STRIP(tailles)
 83  nombretailles=WORDS(tailles)
 84  CALL SetFont(ecrit,fonte,hauteur)
 85  CALL Marque 8 155 20 5
 86  ligne='
 87  texte=OVERLAY(tailles,ligne,3)
 88  CALL Marque 5 170 35 6
 89
 90  DO t=1 to nombretailles
 91  p=getpkt(lit)
 92  IF p~==null() THEN CALL sortie
 93  presente=WORD(tailles,t)
 94  CALL Marque 7 154 50 7
 95  CALL SetFont(écrit,disque||'fonts/'nom,présente)
 96  CALL Marque 6 1 113 8
 97  CALL Dessine 8 0 113 640 113
 98  CALL Marque 9 1 169 9
 99  CALL Dessine 8 0 169 640 169
100  CALL Marque 4 1 225 10
101  CALL Dessine 8 0 225 640 225
102  CALL SetFont(écrit,fonte,hauteur)
103  total=total+1
104  CALL Marque 8 540 50 11
105  CALL SetApen(écrit,4)
106  CALL Text(écrit,' / ')
107  CALL SetApen(écrit,5)
108  CALL Text(écrit,total)
109   DO z=1 TO 10
110    CALL DELAY(15)
111    p=getpkt(lit)
112    IF p~==null() THEN CALL sortie
113   END
114  CALL SetApen(écrit,0)
115  CALL RectFill(écrit,0,60,640,250)
116 END
117 END
118 CALL SetFont(écrit,fonte,hauteur)
119 CALL Marque 7 240 150 12
120 CALL DELAY(150)
121 CALL Sortie1
122 EXIT
123
124 Sortie:
125  x=REPLY(p,0)
126 CALL Dessine 5 0 0 640 220
127 CALL Dessine 5 0 220 640 0
128 Sortie1:
129 CALL Delay(100)
130 DO i=0 TO 3
131  PARSE VAR couleur.i a b c
132  CALL SetRGB4(écrit,i,a,b,c)
133 END
134
135 EXIT
136
137 Marque:
138
139  ARG pinceau posx posy textes
140
141 minuscules=
'0aàâbcd1eéèêfg2hiîïjklmno7ôpqrstuù8üvwxyz'
142  majuscules=UPPER(minuscules)
143    chiffres='123456789&(^U!)\*$£µ%+/.?><^23¢1/41/23/4·«»-
][/'
144 SELECT
145  WHEN textes=1  THEN textes='Nom de la fonte: '
146  WHEN textes=2  THEN textes='Tailles disponibles: '
147  WHEN textes=3  THEN ,
148 textes='Taille présentée:                    Nombre de
          fontes/tailles lues:  '
149  WHEN textes=4  THEN textes='                          '
150  WHEN textes=5  THEN textes='    'nom'                 '
151  WHEN textes=6  THEN textes=texte
152  WHEN textes=7  THEN textes='    'présente'    '
153  WHEN textes=8  THEN textes=majuscules
154  WHEN textes=9  THEN textes=minuscules
155  WHEN textes=10 THEN textes=chiffres
156  WHEN textes=11 THEN textes=' 'i
157  WHEN textes=12 THEN textes='Analyse terminée !'
158  WHEN textes=13 THEN textes=' '||disque||' '
159  OTHERWISE      RETURN
160 END
161 CALL SetApen(écrit,pinceau)
162 CALL Move(écrit,posx,posy)
163 CALL Text(écrit,textes)
164 RETURN
165
166 Dessine:
167 ARG crayon initx inity finx finy
168  CALL SetApen(écrit,crayon)
169  CALL Move(écrit,initx,inity)
170  CALL Draw(écrit,finx,finy)
171 RETURN
```

DESSINE M

BUREAUTIQUE

Bien loin de gérer notre propre photogravure, les logiciels de dessin nous permettent de concevoir des illustrations dans des champs d'application variés (gros titres, logos, formulaires, invitations, cartes de vœux, dessins techniques, transparents...), par un ensemble de fonctions (vectorisation automatique d'image bitmap, dégradé de forme, écriture calligraphique, trames personnalisées, effet d'utilisation du nuancier "Pantone", perspective...). Mais avant d'analyser ces nouvelles technologies, étudions la couleur.

Les logiciels de PAO (Publication Assisté par Ordinateur) nous ont ouvert les portes d'un monde jusque-là infranchissable : celui de la production et l'impression d'images couleur. En fait, il faudrait plutôt parler de "couleur numérisée".



LES COMPOSANTES DE LA COULEUR

Trois facteurs contribuent à notre vision colorée du monde :
- les sources de lumière blanche comme le soleil,
- les matières qui réfléchissent certaines radiations de la lumière blanche, et en absorbent d'autres,
- la capacité de l'œil humain à répondre à certaines radiations sous forme d'impressions colorées.

Les couleurs peuvent résulter de l'addition ou de la soustraction de différentes radiations de la lumière. Décomposée au travers d'un prisme, la lumière blanche est un mélange de radiations de différentes couleurs : le bleu, le vert et le rouge. Toutes ces couleurs peuvent être synthétisées par un mélange en proportions variées ; la superposition des trois primaires redonne la lumière blanche (synthèse additive des couleurs). C'est la méthode qu'utilisent nos moniteurs couleurs.

A l'opposé de la première synthèse, la synthèse soustractive donne le noir. En effet, trois filtres de couleur complémentaires, vus devant une source de lumière blanche, soustraient chacun une certaine quantité de lumière primaire. Lorsqu'on superpose deux filtres, il ne reste qu'une couleur primaire.

Les trois filtres superposés donnent le noir (figure 1).

Le photograveur analyse les teintes en fonction de ces quatres couleurs précises : le bleu primaire (cyan), le jaune primaire, le rouge primaire (magenta) et le noir. Il définit pour chaque teinte le pourcentage de jaune, cyan, magenta et noir nécessaire à la reconstitution imprimée de la teinte analysée.

L'imprimeur réalise sur le papier la synthèse optique fournie par le photograveur en imprimant les quatres couleurs.

La lisibilité d'un texte imprimé en couleurs sur un fond coloré dépend de l'écart de contraste et surtout de l'effet spatial de la couleur.

Parallèlement, la visibilité d'un objet graphique est sa faculté d'être facilement repéré par notre système de vision (voir tableau).

CLASSEMENT ET ASSOCIATION DES COULEURS

	Couleur de texte	couleur de de fond
VISIBILITE	noir	jaune
	vert	blanc
	rouge	blanc
	bleu	blanc
	blanc	bleu
	jaune	noir
	blanc	rouge
	blanc	vert
	blanc	noir
	rouge	jaune
	vert	rouge
LES PLUS FATIGANTES POUR L'ŒIL (ordre décroissant)	violet	vert
	violet	rouge
	orange	vert-bleu
	jaune	bleu

GESTION DE LA COULEUR SUR LOGICIELS

Si vous avez à choisir entre différents logiciels, vous pouvez en prendre un à affichage 256 couleurs, affichage à l'écran de ce que vous obtiendrez à l'impression (WYSIWYG), grille de repères de lignes affichées, palette affichable, barre de statut complète, visualisation de bibliothèque de symboles, édition de contours de caractères, effet relief voire effet 3D, trame, création de masque sur les objets et sur les textes, édition précise des points d'une courbe (coupure, soudure, alignement...), création de formes (rectangles, carrés...), impression et visualisation des images bitmap couleur, manipulation de texte avec paragraphes et multicolonnage...

Tout cet étalage de technique est certes magnifique, mais que faire à partir d'une maquette couleur ?

A partir de rough papier, vous pouvez dessiner les contours du dessin au feutre fin, dessin qui sera ensuite digitalisé en noir et blanc. La façon dont les couleurs seront reproduites sera différente d'un logiciel à l'autre. Certains utilisent la méthode du Benday (tramé de couleurs) ; il existe une charte plus standard et mondialement utilisée, que l'on retrouve par exemple dans Professional Page (Gold Disk) : le système Pantone, composé de 700 nuances obtenues par le mélange des couleurs primaires.

Une fois l'image disponible sur l'écran graphique, on peut la retravailler à l'aide des nombreux outils proposés. Le travail de l'image ne nécessite pas autant de manipulations que du travail d'art, mais exige malgré tout du doigté et un bon bagage technique. On peut ainsi sélectionner des couleurs, réaliser des effets spéciaux, détourer, faire des incrustations, des modifications en luminescence ou chrominance, poser des filets, générer des dégradés, accéder à différentes polices de caractères...

Une fois le travail terminé et enregistré, il faut maintenant réaliser une sortie de papier comme preuve de contrôle sur imprimante laser. Certains logiciels, comme Publishing Partner Master (Soft Logik) ou ProPage, sont équipés d'un séparateur des quatres films quadri, et sont donc utilisables pour la photogravure.

Tout au long de ce descriptif de la chaîne de fabrication d'une image, nous n'avons pas abordé les opérations de photogravure (montage de films, contretypes, masquages...), afin de ne pas trop nous écarter du sujet qui nous concerne.

Les logiciels de mise en page fonctionnent en mode vectoriel, et vous permettent la réalisation de travaux courants. Une seule ombre au tableau : la taille mémoire. Pour bénéficier d'un rafraîchissement écran rapide, manipuler des images, réaliser un grand nombre de pages, bref, pour travailler confortablement, les mégas s'avèrent très vite indispensables.

Pour la PAO professionnelle, avec toutes ses contraintes (débit important, délais très courts, qualité maximum, etc.), traiter convenablement des photos en quadrichromie signifie utiliser de grosses machines, d'un coût très élevé. Sans atteindre cette prétention, on trouve quand même sur Amiga des outils performants, qui ne remettent pas la photogravure en cause, mais donnent l'accès au "dessine moi...".

Marie-Albéryc Lejeune

ACE MARKET
LE SUPER SPECIALISTE DE LA V.P.C
41, RUE PELLEPORT 75020 PARIS
TEL. 43.38.77.77
DU LUNDI AU SAMEDI de 9h30 à 19h30, sans interruption.

NOS POINTS FORTS:
PRIX
ACE MARKET vous fait bénéficier des meilleurs prix ...et sans vous déplacer!
SERVICE RAPIDE
ACE MARKET traite votre commande le jour même de sa réception... pas de perte de temps, vous êtes livré dans les plus bref délais!
GARANTIE
ACE MARKET garantit les Ordinateurs 2 ans, les Périphériques 1 an, les logiciels 3 mois

LOGICIELS UTILITAIRES
AMIGA

AMOS FR	455
AMOS COMPILER	295
AMOS 3D	345
COMPTE CHEQUE	220
DELUXE VIDEO III	670
DEVPAC 2	695
DIGI-PAINT III	695
DISCOSCOPIE	250
DISKMASTER 1.4	255
DOS 2 DOS	395
DR DOS 5.0	870
DELUXE PAINT IV	960
ELAN PERFORMER	870
EXCELLENCE	1600
HOME MANAGER	450
KINDWORDS 2.0	410
MASTER SOUND	395
MAXIPLAN PLUS	695
POWER WORKS	845
PROFIL	345
STUDIO ANIMATION DISNEY	970
STUDIO 24	1145
SUPERBASE PRO	1485
VIDEO EFFECTS	695
VISTA PRO	920

NOUVEAU
COMMUTATEUR AUTOMATIQUE KICK START 1.2, 1.3, 3.0
550 F

ACTION REPLAY
CARTOUCHE MK3
550 F

EXTENSION MEMOIRE
1Mo pour A 500 PLUS
650 F

ALIMENTATION
AMIGA 500
450 F

DISQUETTES
3"1/2 DF DD
Certifiées 100% - Garanties.
Par 10 3,90 F l'unité
Par 50 3,50 F l'unité
Par 100 3,00 F l'unité
Par 500 2,80 F l'unité

TOUS NOS PRIX SONT T.T.C

AMIGA 2000
+Logiciel de dessin
5.290 F
+ Moniteur couleur
6.890 F
+ Extension à 2Mo
+1.600 F

PERIPHERIQUES AMIGA

DISQUES DURS A 500

PRO 30	3.690 F
PRO 50	3.890 F
PRO 105	6.390 F

DISQUES DURS A 2000

DATAFLYER 45 Mo	2.950 F
DATAFLYER 52 MoQ	3.290 F
DATAFLYER 105 MoQ	4.590 F

EXTENSIONS MEMOIRE A 2000

DATAFLYER RAM 0 Mo	950 F
DATAFLYER RAM 2 Mo	1.800 F
DATAFLYER RAM 4 Mo	2.690 F

EXTENSIONS MEMOIRE A 500

512 Ko Ext. sans horloge	250 F
512 Ko Ext. avec horloge	320 F

BASEBOARD 0 Mo	990 F
BASEBOARD 2 Mo	1.890 F
BASEBOARD 4 Mo	2.890 F

DISQUES DURS A 500 + EXTENSION MEMOIRE

GVP HCD 500 52Q+0Ko	4.990 F
GVP HCD 500 52Q+2Mo	5.690 F

DISQUES DURS A 2000 + EXTENSION MEMOIRE

GVP HCD 2000 52Q+0Ko	3.690 F
GVP HCD 2000 52Q+2Mo	4.590 F

CARTE ACCELERATRICE

MICROBOTIC VXL30	3.495 F

VIDEO

GENLOCK ROCTECK	1.390 F
DIGITALISEUR DIGIVIEW GOLD 4.0	1.490 F
MONITEUR 1083S	2.290 F
MONITEUR 1084S	2.490 F

SON

DIGITALISEUR STEREO	480 F
DIGITALISEUR MK II	560 F
INTERFACE MIDI	420 F
MINI AMPLIFICATEUR STEREO 4 Watt sans HP	360 F
MINI AMPLIFICATEUR STEREO 4 Watt avec HP	530 F

Offre valable jusqu'au 31 Mars 1992.
Dans la limite des stocks disponibles

AMIGA 500 PLUS
+ 30 jeux
+ Manette
2.990 F
+ Moniteur couleur
4.800 F
+ Extension à 2Mo
+ 600 F

IMPRIMANTES

STAR LC 20	1.690 F
STAR LC 200C	2.190 F
STAR LC 24 200	2.990 F
STAR LC 24 200C	3.290 F

LECTEUR 3"1/2 + EXTENSION 512 Ko
720 F

LECTEUR 3"1/2 + 100 DISQUETTES
800 F

LECTEUR 3"1/2 + DISCO COPY
720 F

MANETTES DE JEUX

PRO 5000	145 F
ZIP STICK	150 F
SPEED KING	110 F
NAVIGATOR	140 F
STING RAY	140 F
MANTA RAY	160 F

ACCESSOIRES

BOITES DE RANGEMENT	
40 disquettes. 3"1/2	40 F
80 disquettes. 3"1/2	80 F
POSSO 3"1/2	130 F
HOUSSE CLAVIER	70 F
HOUSSE MONITEUR COUL.	80 F
CABLE PERITEL	90 F
CABLE MIDI	40 F
CABLE IMPRIMANTE CENTRONIX	45 F
CABLE MINITEL	90 F
CABLE RALLONGE JOYS.	35 F
CABLE NULL MODEM	150 F
DOUBLEUR JOYSTICK	60 F

LES PERIPHERIQUES

SOURIS	170 F
SOURIS OPTIQUE	420 F
TRACK BALL	390 F
LECTEUR EXT. 3"1/2	540 F
LECTEUR EXT. 5"1/4	980 F
SCANNER 400 DPI	1.790 F

Liste des logiciels disponibles sur demande, accompagnée de 2 timbres à 2,50 F

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : ACE MARKET.41, RUE PELLEPORT-75020 PARIS

NOM.....
ADRESSE.....
CP..... VILLE.....
TEL.....

PRODUIT	QUANTITE	PRIX
	TOTAL	

FRAIS DE PORT : POSTE 60 F. Pour 1 logiciel 25 F.
TRANSPORTEUR 100 F par colis. CONTRE REMB. 80 F. Règlement par ❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE
N° de carte ..... Date d'expiration .....
DATE..... SIGNATURE .....

AR. 03/92/RC B383 808656

MUSIC STO

Dès l'apparition de l'Amiga, divers développeurs furent d'emblée enthousiasmés par les possibilités sonores de la machine. C'est ainsi qu'apparurent vers 1987 Sonix et Deluxe Music Construction Set. Le DMCS (pour les intimes !) n'était autre qu'une adaptation issue d'une préhistorique version Apple II, disposant donc de toutes ses perfections, éditeur rigoureux mais ayant l'avantage d'afficher réellement une portée à l'écran, gestion de canaux MIDI, et divers accessoires. Mais on trouvait également tous les ingrédients d'un soft prévu comme effet spécial dans une série de science-fiction série Z : l'introduction d'une partition à la souris se révélait être un véritable enfer, et l'interface tenait plus du délirium post baba-cool que du système ergonomique. Et donc, malgré des charmes "étonnifiants" pour l'époque, le DMCS connut une carrière tristement courte. Sonix faisait figure de leader en comparaison. Disposant d'un système de composition similaire, on pouvait, par son utilisation aisée et une intelligente gestion des écrans de contrôle, utiliser parfaitement les ressources de l'Amiga. Portée affichée à l'écran, paramétrage d'instruments internes, MIDI, assez d'outils pour satisfaire tous les instincts créatifs débordants. La composition se faisait très naturellement, en choisissant une durée et en la posant sur portée pour définir une note. Un système très simple, mais lassant à la longue : pour faire un morceau d'une trentaine de mesures, la souris parcourait facilement 4 km sur son tapis à force de piocher dans les notes pour les coller sur la portée. Bref, Sonix était un régal pour le fan de solfège, mais un cauchemar pour toute personne désirant être productive.

ET MAINTENANT ALORS ?

Il est arrivé, il a tout changé ! Nous sommes en 1988 lorsqu'apparaît un petit programme étrange sur les écrans. Une espèce de tableau de bord où les notes sont des codes, les voies des colonnes, un véritable tableur sonore ! Mais à l'écoute, les compositions se révèlent merveilleuses par leurs mélodies et leurs aspects dynamiques. Paradoxe, ces musiques peuvent être produites en une dizaine de minutes, et sans connaissance préalable du solfège ! Le SoundTracker était né. Le soft, qui utilise le clavier de l'Amiga principalement, s'avère fortement pratique et pas aussi désagréable qu'il peut le paraître. On définit une banque d'instruments (Preset-list) qui se chargent de gérer l'intégralité de vos samples répartis sur un maximum de 99 disquettes. Sous l'éditeur, il n'y a qu'à sélectionner un instrument pour que le tracker retrouve à quel endroit il est stocké. Ensuite, la création n'est plus qu'une affaire d'imagination. Les colonnes/voies se remplissent par le clavier qui émule celui d'un piano, en pas à pas ou en direct. On crée une mesure (pattern), puis une seconde, etc, finalement, il ne reste plus qu'à indiquer au programme dans quel ordre jouer ces patterns, et l'affaire est dans le sac ! Un système ridiculement simple et directement inspiré des séquenceurs de studio, mais rudement efficace. Des effets peuvent être ajoutés sur chaque note, tel que les glissandos, portamento, et j'en passe... Les morceaux peuvent être ensuite sauvés sous plusieurs formes. Soit une chanson, n'étant autre qu'un fichier contenant partition et liste d'instruments utilisés, soit sous forme de module, fichier compact comprenant partition et instruments. Force est de rendre hommage au père originel d'un programme événement sur Amiga : Karsten Obarski. Le SoundTracker a une histoire tout à fait originale. Conçu à l'origine pour faciliter la création de musiques de jeux, il avait été développé en vue de commercialisation. Divers problèmes, dont la distribution, firent qu'il ne vit jamais le jour sur les étalages de nos boutiques, même si une version officielle, et buggée d'ailleurs (plantage sur les extensions mémoires !), fut importée momentanément avant d'être retirée définitivement de la vente. Les Hackers reprirent les bases du programme, et l'améliorèrent pour compenser des mises à jour abandonnées. C'est ainsi qu'aujourd'hui nous disposons d'une vingtaine de versions, dérivés plus ou moins proche de l'original. La dernière connue est la version 2.6, customisée par le gang de Mnemotron. Depuis sa première apparition, le soundtracker s'est adjoint une ribambelle d'accessoires tous plus pratiques les uns que les autres : éditeur interne de Preset-List, File Requester plus performant, compactage automatique des données... Si les diverses versions ont toujours apporté un plus au programme, il est certain qu'elles n'ont pas toutes été programmées avec le même soin, et de nouveaux clônes sont apparus pour clarifier certains codes buggés, refusant même de tourner correctement sous certaines conditions.

Si je vous échange votre simple baril de SoundTracker contre 2 barils de Trackers d'une autre marque, que me répondez-vous chère madame ?... Non, non, et non ! On ne passe pas des heures à maîtriser ses couper/coller d'un soft à un autre pour le plaisir, et aujourd'hui, force est de constater que bon nombre d'Amiga-fans ont tendance à préférer se jeter par la fenêtre plutôt que de définir l'utilitaire idéal qui comblera leurs nuits de mélodies électroniques.

LA FAMILLE S'AGRANDIT...

Malgré une tentative par Linel pour relancer la commercialisation d'un Tracker (Sound-FX, cousin assez pratique, ne survécu pas aux nombreuses évolutions du Sound Tracker original, et ne fut finalement jamais commercialisé), les programmeurs "amateurs" restèrent fidèles et dévoués à leur programme fétiche. Depuis, quelques dérivés percent dans le lot :

- Noise Tracker : modifié par Mahoney & Kaktus, il s'est vu adjoindre principalement un sampler et une gestion de voies MIDI.
- MED : différent par son interface, il reste fidèle au principe du tracker. Ayant eut la chance d'être diffusé dans sa première version sur le réseau Fish, puis en version 8 voies dans "Amiga

RY

Format", le programme face au succès en est arrivé au stade final : une version commerciale. Il se différencie des autres par son interface disposant de nombreux panneaux de contrôle et une quantité impressionnante de paramètres qu'il peut gérer (de l'échantillonnage au MIDI, en passant par de nombreux formats de fichiers).
– Oktalyser : un hybride qui a le mérite d'avoir introduit un mode 8 voies mais aussi une interface laide et peu pratique. Reste une curiosité par rapport à ses concurrents...
– Star Trekker : mon chouchou ! Pourquoi ? En étant à sa version 1.3, il offre une présentation claire et les mêmes accessoires que ses voisins, plus une gestion des accords, d'un générateur de sons AM/FM, et de macros ! Trois modes de gestion des canaux sont possibles : 4 voies classiques, 4 voies Amiga plus 4 voies MIDI, ou 8 voies Amiga. Et pour finir, il tourne correctement sous quasiment toutes les configurations possibles, détail négligé par beaucoup de programmeurs fantaisistes.
– Pro Tracker : celui-ci fait l'unanimité du public depuis quelques temps. Il dispose de toutes les options classiques, plus une ribambelle d'effets à rendre jaloux les studios ILM. "Fine tune" des échantillons, Tempo redéfinissable au battement près, File Requester performant, accords, sampler puissant, et une série de paramètres internes redéfinissables à volonté. S'il semble atteindre le top en matière d'accessoires, il n'empêche pas que le soft ne tourne pas sous toutes les configurations, défaut majeur.

CASSER LA VOIX...

Au milieu des grandes nouveautés des trackers, le mode 8 voies est une performance assez spectaculaire. En effet, l'Amiga est limité à 4 voies mono (soit 2 stéréo contrairement à ce que disent certains charmeurs de serpents), et pourtant, vous pourrez mixer un total de 8 voies sur les 4 canaux de la bête. Derrière cet étrange phénomème, n'est autre qu'une prouesse de programmeur qui couple les voies par deux au prix de certains sacrifices. D'abord dans l'environnement : la machine est entièrement occupée par les calculs extrêmement rapides qu'elle doit faire. Donc, adieu multitâche, et plus géneralement entrée en Live de la partition ! En second lieu, le fait de coupler 2 fréquences nécessite de diviser la fréquence des instruments à assembler par deux, ce qui nous donne cette perte de qualité frappante à l'écoute, et une diminution du volume sonore de chaque voie. Le 8 voies n'est donc qu'un jouet, et le restera jusqu'à ce que le problème ait été surmonté par une solution matérielle (les rumeurs les plus folles ne courraient-elles pas sur un circuit son 16 voies pour l'Amiga ?).

DEMAIN

Peut-être que ce sera vous qui, derrière votre moniteur, programmerez un dérivé génial du Tracker, et grossirez les rangs d'une équipe qui a largement fait évoluer l'Amiga dans le milieu sonore. Si l'on observe les récentes sorties commerciales, on ne peut que constater la suprématie de ce soft et son importante influence. Et bien souvent, ils ont été écrits par les mêmes personnes qui auparavant se terraient dans leur tanière des nuits entières pour faire avancer le schmilblik...

Jérome Roudet

36.15 code FDS

Des milliers de logiciels du Domaine Public à télécharger pour AMIGA, PC XT/AT, ATARI ST/TT et MACINTOSH.
Et bientôt, la boutique, les petites annonces, les bals binaires....

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

à renvoyer avec votre règlement à

FDS-FREE DISTRIBUTION SOFTWARE SARL,
B.P. 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

DOMAINE PUBLIC

Les titres soulignés sont compatibles également avec le 500+
Notre catalgoue FDS-News contient desormais la liste des disquettes compatibles ou non

UTILITAIRES MUSICAUX

- ¬ FDS537 SCX - MEGA SOUNDCRACKER
- ¬ FDS538 BLACK MONKS - THE SCRATCHER
- ¬ FDS554 JAMCRACKER PRO V1.0 (éditeur)
- ¬ FDS579 MED V3.10 (éditeur)
- ¬ FDS603 INTUITRACKER V1.10 (player)
- ¬ FDS990 à 994 RIPP IT UP Vol.1 à Vol.4 Instruments
- ¬ FDS674 à 677 SUICIDE Vol.13 à Vol.16 Modules

MEGADEMOS

Pas de longs discours Elles sont EXCELLENTES !

- ¬ FDS1027 GNU - ORMEN DER KROB
- ¬ FDS1028 GOLDFIRE - OBLIQUE INFINITY
- ¬ FDS1034 Dreamdealers - Tales of Dream
- ¬ FDS1035A Crionics/Silents - Hardwired (1 Mo)
- ¬ FDS1035B Crionics/Silents - Hardwired (1 Mo)
- ¬ FDS1038 SYNTEX - RAZOR EDGE (1 Mo)
- ¬ FDS1048 RAZOR 1911 - VOYAGE
- ¬ FDS1055 WFMH - With Vectors To Herven

SHAREWARE COMPENSE

(Logiciels Français) : 21 Frs par disquette.

SH342 BOURSE V1.4
Gestion d'un portefeuille d'actions.
SH471A&B SP Disk 1 & 2 (Nouvelle version)
Des utilitaires qui permettent de dessiner et d'afficher des images dans plusieurs modes.
¬ SH505 BOOT MASTER V1.42
Nouvelle version. Permet de gérer les boots
¬ SH641 DISKLABEL V1.1
Pour imprimer facilement des etiquettes.
¬ SH803 TISUTILS - EDITEX V1.01
Editeur de textes + catalogue de vos disquettes
¬ SH804 TISUTILS - ETIK V1.0
Creation d'etiquettes de disquettes et de K7 video
¬ SH1000 GESTCPT V1.2 (1 Mo + Horloge)
Gestion de votre compte bancaire
¬ SH1001 ABSYS - DIGIT MASTER 1
¬ SH1015 ABSYS - DIGIT MASTER 2
¬ SH1016 ABSYS - DIGIT MASTER 3
3 disquettes contenant des musiques de qualité professionnelle (1 Mo nécessaire).
¬ SH1064 AMIGA SOURCE EDITEUR V1.2
Excellent éditeur de textes pour les programmeurs.

Sont disponibles les collections :

Fred FISH 1 à 600
CAM 1 à 480
AMOS-DP, AMICUS, TBAG, CACTUS, AMATEUR RADIO & SOURCES SEKA.

DOMAINE COMMERCIAL

JEUX

¬ ALIEN BREED	269 F
¬ BARBARIAN II (PSY)	229 F
¬ BAT 2	340 F
¬ BATTLE ISLE	285 F
¬ BIRDS OF PREY	299 F
¬ CELTIC LEGEND	285 F
¬ CISCO HEAT	240 F
¬ DOUBLE DRAGON 3	242 F
¬ ELVIRA - THE ARCADE GAME	269 F
¬ FANTASTIC VOYAGE	269 F
¬ FASCINATION	265 F
¬ FIRST SAMOURAI	239 F
¬ FOOTBALL CRAZY COMPILILATION	273 F
¬ FUN RADIO COMPILATION	289 F
¬ FUZZBALL	239 F
¬ GAUNTLET 3	249 F
¬ HARE RAISING HAVOCK	339 F
¬ HEART OF CHINA	349 F
¬ HEIMDALL (1 Mo)	329 F
¬ HOME ALONE	219 F
¬ HUDSON HAWK	239 F
¬ KNIGHTS OF THE SKY	325 F
¬ LEANDER	269 F
¬ MAX COMPILATION	270 F
¬ MEGA-LO-MANIA	285 F
¬ MICROPROSE - GOLF	319 F
¬ MONKEY ISLAND II	339 F
¬ OH NO! MORE LEMMINGS	219 F
¬ POPULOUS 2	239 F
¬ ROBOCOD	245 F
¬ ROBOCOP 3D	249 F
¬ ROLLING RONNY	235 F
¬ SIMPSONS	235 F
¬ SUPER SKI II	239 F
¬ TERMINATOR 2	240 F
¬ THE GODFATHER (LE PARRAIN)	289 F
¬ TIP OFF	242 F
¬ TORTUES NINJA 2	239 F
¬ WOLF CHILD	279 F

UTILITAIRES

¬ AMOS Français	455 F
¬ AMOS 3D	345 F
¬ AMOS COMPILER	295 F
¬ DELUXE PAINT 4	790 F
¬ DEMO MAKER (1 Mo)	380 F
¬ DISKLOCK V1.0b (V2.0 pour A500+)	**99 F**
¬ MASTER VIRUS KILLER V2.2	**150 F**

Autres titres Jeux & Utilitaires, demander la liste.

PERIPHERIQUES

¬ Extension 512 Ko + horloge A500	390 F
¬ Extension 512 Ko (sans horloge) pour A500/A500+	360 F
¬ Lecteur externe 880 Ko 3.5	570 F
¬ Lecteur externe 880 Ko 3.5 + Anticlick + Blitz (copieur) + Antivirus	710 F
¬ Lecteur interne 880 Ko 3.5 Amiga 2000	590 F
¬ Souris mécanique (Amiga/Atari)	199 F

Pour commander, cochez les disquettes ou articles de votre choix (sur papier libre avec les réf. de la Revue). Les commandes sont envoyées sous 24/48 heures (commercial : dans la limite des stocks) et nous fournissons des disquettes de marque certifiées pour la duplication des logiciels du Domaine Public. Commande DP seule : minimum 6 disquettes. Dans les autres cas pas de minimum.

Nombre de disquettes DP : ..... x 15 Frs	=	..... Frs
Nombre de disquettes DP : ..... x 21 Frs (collection SH)	=	..... Frs.
Logiciels commerciaux & autres articles TOTAL	=	..... Frs.
Kit de téléchargement (Câble + Logiciel) : 75 Frs *	=	..... Frs.
Frais de port par ( ) voie normale : 15 Frs ( ) rapide : 25 Frs	=	..... Frs.
Forfait recommandation (très conseillé) : 12 Frs	=	..... Frs.
MONTANT TOTAL à régler par ( ) Chèque ou ( ) Mandat joint	**=**	**..... Frs.**

¬ Je désire recevoir la disquette catalogue FDS-News qui contient également un logiciel en cadeau. (Joindre 7,50 Frs en timbres . Gratuite avec une commande).

¬ J'ai déjà un câble et je souhaite simplement recevoir la disquette gratuite contenant le protocole de téléchargement pour ( ) Amiga, ( ) MacIntosh, ( ) Atari, ( )PC 5'1/4, ( ) PC 3'1/2. (Joindre 5 Frs en timbres).

NOM : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Date et Signature :

* Kit de téléchargement seul : Port Gratuit. Indiquer le type de machine

ComRev 03/92. Les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif

PRENDREZ-VO

INITIATION

Notre grande série d'articles d'initiation au Workbench et au CLI arrive déjà à son septième épisode et nous en sommes au point où il devient urgent de parler d'un des aspects les plus cohérents (car partagé par de nombreuses commandes) de la syntaxe CLI : les Jokers.

Nous avons vu le mois dernier la différence entre la fonction LIST et la commande DIR. Ces deux programmes relativement similaires offrent deux niveaux de précision dans l'analyse des directories.

Nous reviendrons, comme promis, plus en détail sur l'utilisation des paramètres peu connus de LIST dans un prochain article mais pour le moment nous allons étudier un peu plus en profondeur la syntaxe des noms de fichiers.

Les noms de fichiers sont, nous en avons déjà parlé dans un précédent article, des chaînes de caractères qui permettent de localiser des données stockées sur une mémoire de masse. Mais en pratique courante les noms contiennent des informations un peu plus précises qui permettent à l'utilisateur de connaître le type d'informations contenues dans le fichier (image, texte, son ou autre).

En effet, il est fondamental en informatique de connaître à tout moment le type d'informations avec lequel on travaille. Il faut donc trouver un moyen de faire apparaître de façon compréhensible cette information sans être obligé de lire le contenu du fichier ce qui ralentirait fortement le travail. Une solution simple a été mise en oeuvre sur MS-DOS : il s'agit des extensions. Un fichier est alors toujours composé d'un nom de 10 lettres suivit d'une extension de trois lettres. Par exemple "HECTOR.IMG" ou encore "CASTOR.SON". Dans ce cas, tout le monde sait que IMG désigne une image d'un format connu des certains programmes et SON un son que peut jouer tel autre utilitaire. Ce système élémentaire est assez rigide et les programmeurs de l'Amiga ont donné un peu plus de liberté aux utilisateurs en rendant possible l'utilisation d'extensions multiples : on peut mettre plusieurs séparateurs (les points ou autres) dans un nom de fichier. Par exemple on peut imaginer des noms de fichiers tels que "HECTOR.ADRESSE.DOC" indiquant qu'il s'agit d'un fichier document contenant une adresse se rapportant à Hector. Cette utilisation est, en général, peu courante et on se contente de la norme PC. Il est cependant utile de connaître les principales extensions de façon à ne pas les utiliser pour ses propres types de données (voir tableau). La simple vue de cet échantillon d'extensions parmi les plus courantes montre à quel point il peut être utile de bien les choisir. Non seulement un mauvais choix se répercutera sur de nombreux fichiers mais il entraînera de nombreuses confusions de la part des autres utilisateurs. De plus, on comprend mieux l'intérêt à mettre une extension à un fichier de façon à éviter les "collisions" de noms que peuvent engendrer l'utilisation de plusieurs utilitaires lors d'un travail sur un thème unique. Par exemple, imaginons que nous travaillons sur le castor, sympathique animal qui mériterait plus d'articles dans Amiga Revue. L'utilisation d'extensions permet de faire coexister dans le même directory des fichiers aussi différents que des images, des textes et des sons :

CASTOR.IMAGE
CASTOR.SON
CASTOR.TEXTE

Mais cette façon d'organiser les données a un autre avantage : elle permet d'utiliser au maximum de leurs possibilités les Jokers que sont capables de traiter toutes les fonctions CLI dignes de ce nom.

En effet, nos commandes peuvent, si on leur demande de façon correcte (par l'intermédiaire d'une syntaxe bien définie) s'appliquer à plusieurs fichiers successivement. Ces techniques ont l'avantage de faire gagner un temps précieux mais doivent être parfaitement maîtrisées car elles peuvent se révéler dangereuses lors de l'utlisation de fonctions de délétion (DELETE) ou de copie (COPY).

ETUDIONS

Les jokers sont basés sur deux symboles : ? et #. Nous allons tout d'abord étudier le plus simple d'entre eux : le point d'interrogation. Pour cela nous allons imaginer une directory caricaturale qui va nous servir de laboratoire. Nous allons faire agir dessus les commandes que nous connaissons déjà : LIST ou DIR (mais libre à vous d'essayer DELETE ou une autre commande plus dangereuse).

Voici notre directory :

Lyon.Habitants	Lyon.Plan
Lyon.Plan.bak	Paris.Habitants
Paris.Habitants.bak	Paris.Plan
Nice.Habitants	Nice.Plan
Lille.Habitants	Lille.Plan

Le point d'interrogation est un caractère qui remplace n'importe quelle lettre (point y compris).

Tapons la commande :

DIR ????.Plan

et nous obtenons :

Lyon.Plan
Nice.Plan

Ce qui paraît logique puisqu'aucun des autres noms de fichiers ne pouvait être superposé à "????.Plan".

Le dièse permet de remplacer plusieurs caractères identiques. Il doit donc être suivi de la lettre qui peut être répétée plusieurs fois. Tapons :

DIR Li#le.Plan

on obtient le résultat suivant :

Lille.Plan

Notons tout de suite que s'il avait existé on aurait aussi vu apparaître un fichier nommé "Lillllllle". Plan ce qui montre bien que le dièse est le symbole de la répétition. De plus, plusieurs de ces jokers peuvent être combinés dans un même nom de fichier ce qui rend encore plus puissante leur utilisation. En effet, on peut associer le dièse et le point d'interrogation de façon à faire un "super-joker" remplacant un nombre indéterminé de caractères inconnus. Par exemple si l'on tape :

DIR Lyon.#,

on obtient immédiatement

Lyon.Habitant	Lyon.Plan
Lyon.Plan.Bak	

OUS UN JOKER ?

On peut tout aussi bien utiliser la commande dans l'autre sens et chercher tous les fichiers plans :

DIR #?.Plan
Lille.Plan Lyon.Plan
Nice.Plan Paris.Plan
Pour trouver les fichiers bak il suffit de la même manière de taper DIR #?.bak . Tout cela est d'une logique implacable et en combinant les jokers entre eux on peut affiner encore plus nos recherches. On peut par exemple chercher tous les fichiers de sauvegarde de plan qui sont appelés évidemment plan.bak . On tapera alors :
DIR #?.Plan.Bak
mais si l'on veut en plus les fichiers ".Plan" on est obligé de faire
DIR #?.Plan#?
De cette façon on indique que le nom avant l'extension n'a aucune importance ainsi que la présence éventuelle d'une deuxième extension.
En pratique courante, on ne sert pas de commandes aussi compliquées et l'on se contente de formules stéréotypées que l'on finit par connaître par œur. Il arrive souvent que l'on veuille connaître tous les fichiers ".info" ou ".Bak" d'un directory (pour les effacer ou les consulter) ce qui est très facile à faire avec "DIR #?.info" ou "DELETE #?.bak" .
On peut aussi copier tous les fichiers possédant une certaine lettre (mettons un A) dans son nom :
COPY #?A#? ram:

Nous venons de faire le tour de ces quelques fonctions pouvant se révéler fort utiles mais il ne faut jamais oublier qu'il faut un bon entraînement pour les utiliser correctement. Une mauvaise compréhension de leur fonctionnement entraîne immanquablement des erreurs soit par excès (lors d'un "delete" trop de fichiers peuvent être effacés) soit par défaut (lors d'un "copy" des fichiers peuvent être oubliés).

Il faut donc s'entraîner et lors d'opérations délicates ne pas hésiter à contrôler les résultats avec DIR ou mieux encore si des fichiers d'une grande importance sont manipulés, prendre son temps et faire les copies à la main ou avec un utilitaire du type DiskMaster ou Opus.

Eric Brunet

LES EXTENSIONS LES PLUS COURAMMENT UTILISEES

.DOC	Textes
.PRG	Programmes
.INFO	Icônes
.BAK	Fichier de sauvegarde
.BACKUP	Idem
.FONT	Description de font
.METRIC	Idem
.MOD	Source Modula II
MOD.	Préfixe pour les musiques
.xxx0	Fichier de sauvegarde
.INC	Include
.I	
.LIBRARY	Librairie Amiga
.TXT	Texte
.ASM	Assembleur
.S	Source assembleur
.L	Idem
.C	Source en C
.LIB	Librairie
.CONFIG	Fichiers de configuration
.H	
.OBJ	Fichier compilé Modula II
.SYM	Fichier de symbole Modula II
.REF	Fichier de référence Modula II
.FD	
.GFA	Source GFA-Basic
.BIN	Données binaires
.ESO	Interventions en rub. ESOTE-
RISME sur RTEL	
.IFF	Fichier au format IFF
.MAN	Documentation
.PIC	Picture
.IMG	Image
.BMP	Bitmap
.SH	Script Shell
.XREF	Références extérieures en C
.FNF	
.DATA	Donnée
.DAT	
.GADS	Fichier interne
.KEYS	Idem
.BMAP	Bitmap
.SCM	
.STREAM	
.ASC	Fichier Ascii
.AMOS	Source AMOS
.P Source	Prolog

A VOS C

DEMOS

BOBBY

Ce petit programme permet de créer des Bobs (Blitter Objects), mais aussi des anim-brush compatibles avec celles de DPaint, le tout étant bien entendu réimportable dans Demomaker.

La première chose que l'on remarque, c'est que l'interface de travail rappelle beaucoup celle de DPaint III (surtout au niveau des boutons et de l'ergonomie). Elle permet bien entendu toutes les fonctions d'édition classiques, à savoir : rotations, miroirs, undo, rectangles, lignes, ellipses et grab (principe de fonctionnement identique à DPAint III). Les couleurs ne sont pas en reste avec une palette paramétrable à volonté (réglages RVB). Enfin, vous pouvez disposer d'une grille d'aide au dessin, très pratique pendant la création d'une animation.

L'interface étant intuitive, on dessine très vite. Il faut cependant savoir que la taille maximum gérée est de 64 x 64 pixels. Ca peut paraître petit, mais c'est largement suffisant pour un usage dit "normal".

Je ne vais pas m'étendre plus longtemps sur l'éditeur, qui est somme toute classique lui aussi, pour passer au module de sauvegarde, beaucoup plus intéressant. Module ??? Oui, car le programme est capable de gérer plusieurs formats.

Le plus simple est le format IFF, récupérable par la plupart des logiciels, mais je pense que les programmeurs apprécieront tous ceux qui vont venir. Imaginez que vous êtes en train de créer le jeu de l'année, vous dessinez vos Bobs ou vos animations, et vous voulez les réincorporer dans votre fichier source (en fait vos fichiers sources, si vous programmez bien... : rien de plus facile.

Vous avez la possibilité d'obtenir le fichier source (format assembleur ou dump) de votre ou de vos Bobs. Ce fichier contiendra la définition du Bob dans sa taille réelle (ainsi que le nombre exact de bitplanes utilisés), ou dans la taille prédéfinie (64 x 64 x 5 bitplanes).

Voici la suite de la visite guidée des nouveaux modules Demomaker. Au menu, un éditeur de Bobs, et un éditeur de Fontes. A vos claviers...

De même, vous pouvez demander que les bitplanes soient enregistrés selon le format IFF, ou bien bitplane par bitplane. Vous pouvez également enregistrer la palette de couleurs, et prendre en compte un masque pour le blitter (utile pour les déplacements horizontaux).
Pour tous ceux qui n'auraient pas suivi ces explications, voici un court exemple de fichier source généré par Bobby, tout va devenir très clair :

```
Width:dc.w37
Height:dc.w31
Depth:dc.w5
ShiftBytes:dc.w0
BplaneModus:dc.w0

Body:dc.w$0000,$0000,$0000,$0000,$
0000,$0000,$0000
dc.w$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,
$0000,$0000
dc.w$03FF,$F800,$0000,$0200,$0000,
$0000,$02FF
dc.w$F000,$0000,$02D7,$F000,$0000
,$02C7,$F000
dc.w$0000,$02D7,$F000,$0000,$02FF
,$F000,$0000
dc.w$0200,$0000
dc.w$0000,$0000,$0000,$0000,$0000,
$0000,$0000
...
```

Voilà pour les fonctions de sauvegarde (très utiles pour les programmeurs).

Terminons par le module d'animation. Pour créer une animation, il suffit d'indiquer le nombre de frames la composant. Vous avez bien évidemment la possibilité de modifier cette valeur à tout instant. De même, un simple clic sur une flèche permet de passer d'une frame à la suivante ou la précédente par rapport à celle en cours d'édition. Lorsque votre animation est terminée, vous pouvez la visualiser en utilisant la fonction "Play".
La visualisation peut bien entendu se faire en mode "Loop" ou en mode normal.
Au cours de la création d'une animation, toutes les fonctions de l'éditeur sont accessibles.

Enfin, et pour terminer, il faut préciser que Bobby est capable de gérer des animations au format de DPaint (Anim Brush), et au format Demomaker. Pour ce dernier, Bobby peut créer des "Object-Sprite", des "Bob-Etoile" et des effets de Bobs (Bob-Effect-Gfx). Pour plus de renseignements sur ces formats, reportez-vous à la documentation de Demomaker. Sachez simplement que ce sont des formats qui permettent de gérer une partie des effets de Demomaker.

FONT EDITOR

Pour les fontes bitmap, on peut utiliser DPaint III, mais pour les fontes vectorielles, ceinture, on ne peut utiliser que celles fournies avec le soft.
Et pour ce qui est des objets, ça se complique encore plus, car il faut utiliser un assembleur (SEKA), coder ses propres données et assembler le tout !!!

Tous ceux qui ont tenté l'expérience savent ce que je veux dire, parce que pour ce qui est de coder des coordonnées d'objets 3D en valeurs utilisables par Demomaker, amis de l'aspirine à haute dose, vous allez être servis...

L'éditeur de fontes peut en fait se diviser en 3 parties distinctes.
En effet, il est possible de créer 3 sortes de fontes différentes : des fontes pour Demomaker (32 x 32, 16 x 16, 16 x 16 SP, et 8 x 8, en Mode A), des fontes pour l'Amiga (entrelacées, proportionnelles, etc, en Mode B), et enfin des fontes vectorielles (Mode C).
Et comme si cela ne suffisait pas, l'au-

LAVIERS

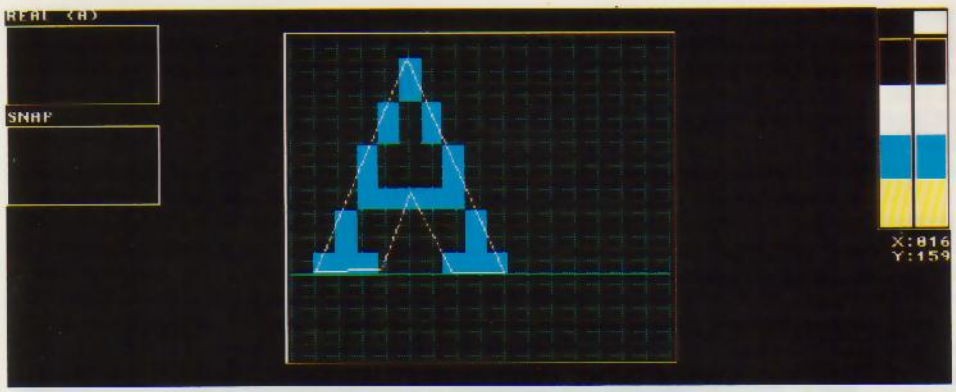


Figure 1 : édition d'un caractère.

teur fournit avec son soft 2 handlers ainsi que les sources (C et AmigaBasic) de programmes d'exemples pour utiliser des fontes vectorielles dans vos propres applications : c'est carrément fantastique. Imaginez un peu un traitement de textes qui travaille entièrement en vectoriel et non plus en bitmap, je n'ose même pas imaginer... Mais revenons sur Terre. Une fois le programme chargé, l'interface de travail apparaît.
Elle se compose d'un panneau de contrôle dans la partie supérieure de l'écran, de la palette de couleurs à droite tandis que la partie centrale est utilisée pour la création. Celle-ci est d'ailleurs grandement facilitée par des fonctions de Copier/Coller, de tracé de rectangles, de cercles, d'ellipses et autres droites... sans oublier le zoom réglable à volonté, les effets de miroir, les rotations ou la possibilité de mapper une brosse sur la lettre en cours d'édition...
En édition en mode A (fontes importables dans Demomaker), l'utilisateur choisit en premier le type de fontes qu'il veut éditer, puis il clique sur le bouton "Get Char" pour déterminer le caractère à éditer parmi ceux disponibles dans ce mode. Il ne lui reste plus alors qu'à dessiner la fonte entière, puis à la sauvegarder.
En édition en mode B (fontes utilisables par le système ou par des applications, ou fontes Amiga), on détermine d'abord le mode de travail (Lores, Hires et/ou Lace), puis la largeur et la hauteur de la fonte. Et pour les pointilleux, il est aussi possible de paramétrer la position de la ligne de base des lettres. Une fois la fonte créée, on sauvegarde, et apparaît alors un requester vous demandant quels attributs doivent être affectés à la fonte. Vous pouvez alors choisir entre 4 styles : souligné, gras, italique et encadré. Enfin, sachez que dans ce mode vous pouvez déterminer si la fonte doit être proportionnelle ou pas (dans le cas d'une fonte proportionnelle, la distance entre un "i" et un "z" sera la même, tandis que pour une fonte non proportionnelle, c'est la largeur des caractères qui sera la même).

Nous allons maintenant voir le troisième et dernier mode de travail : le mode C (à mon avis le plus intéressant). Comme on l'a indiqué au début, ce mode permet de créer des fontes vectorielles, que vous pouvez bien entendu utiliser avec Demomaker, mais aussi et surtout dans vos propres applications.
Attention, ce dernier module est quelque peu différent dans sa manière de travailler par rapport aux deux autres. Ainsi, il est possible de charger une fonte bitmap en arrière plan pour un travail plus précis. Vous pouvez aussi choisir entre un affichage type fil de fer (dans ce cas, on ne voit que l'ossature de la fonte), ou un affichage en lignes fermées (les lignes fermées sont remplies avec un motif).

Enfin, il n'y a que 2 couleurs pour travailler (logique en vectoriel). Mais les principales différences ne sont pas là, elles proviennent des outils qui sont maintenant étudiés pour un travail vectoriel, à savoir des lignes droites ou des courbes, et c'est tout. Adieux cercles, rectangles, ellipses, etc.

Passons maintenant à une dernière possibilité très intéressante de ce soft, à savoir l'exportation des fontes d'un mode à un autre. Je m'explique : vous avez créé une fonte en mode A et vous voulez maintenant la récupérer en mode B. Chargez-la en mode A, cliquez sur le bouton Mode B, et répondez "oui" à la question vous demandant si vous voulez convertir la fonte. C'est aussi simple que ça, mais surtout vous gagnez des heures de travail.

Pour terminer, on peut dire que c'est un excellent éditeur de fontes, mais surtout c'est le seul qui permette un travail vectoriel directement intégrable dans des applications personnelles.

Petit message personnel : si vous en connaissez un autre, faites-le moi savoir..., merci d'avance.

Prochain et dernier rendez-vous dans le numéro 44, avec le Vector object Editor, histoire de finir en beauté.

Frédéric Jacquet

Figure 2 : le menu principal de Font Editor.

LES NEWS A POSSEDER

Nous vous parlions le mois dernier d'un meeting français ; au même moment se déroulait une "party" semblable au Danemark. Tous les grands groupes étrangers (Silents, Phenomena, Alcatraz, Crionics, Scoopex, Red Sector...) présentaient leurs démonstrations d'un excellent niveau. La tendance artistique des démos est à la hausse : on privilégie désormais les animations graphiques et on développe les scénarios ! Le juste milieu étant le mixage avec de nombreuses innovations techniques. Les deux premières démonstrations primées de ce meeting le prouve.

ALCATRAZ : ODYSSEY

Cette démo est la plus grande super-production jamais produite par un groupe sur Amiga.
Elle ne comporte pas moins de 5 disquettes savamment remplies. Il s'agit en fait d'un véritable film de science fiction. Son temps de réalisation : un an et demi, les Alctraziens ont même sorti une préversion. Cette super-production relate l'histoire de Zork, à la recherche d'un super canon dans la galaxie B89.H27 pour détruire une planète ennemie. Au niveau technique il y a de la 3D sphérique mélangée à des bitmaps (explosions), et de nombreux effets vidéo comme dans les films !
Il faut visionner la démonstration au moins 3 fois pour en apprécier toutes ses qualités. Merci d'ailleurs à Phœnix-DP pour l'avoir fournie rapidement.
Le code est de Hornet, les graphismes de Pgcs, la musique de Greg et les effets musicaux de Zoltar.

Programmation	:	19/20
Graphismes	:	20/20
Musique/effets	:	19/20

Crionics : Hardwired.

Alcatraz : Odyssey.

CRIONICS : HARDWIRED

Encore une super-production en deux disquettes. On trouve deux grandes parties : une classique du style des intros de Psygnosis (géante donc), l'autre présentant de nouveaux effets spéciaux.
Et en plus ils sont tous inédits et superbes ! Il y a des "Faday Bobs", qui sont des Bobs affichés simultanément en cyclant les couleurs, des Glenz-Vectors à 48 faces, des Elastic-Vectors, un "Twist-scroller", qui, comme son nom l'indique, est un scrolling qui tourne sur lui-même, 14 400 points évoluant à l'écran sur des courbes de lissajou, effritement d'un cube, 3D ombre portée avec source lumineuse, et enfin un effet superbe de transformation entre deux objets 3D fil de fer en point par point ! Le code est de The Spy et Deftronic, les GFX de Michael Ball et Sionic, la zik de Jesper Kid.

Programmation	:	19,5/20
Graphisme/Desig	:	19/20
Musique	:	18/20

PROFECY : NUMERIC II

Une démo française pour changer, enfin c'est plutôt un sound-disk. Le code n'a donc pas besoin d'être extraordinaire, il faut que les musiques assurent.
Et bien c'est le cas ici, elles ont même été testées en boîte de nuit à Angers ! Mais cette démo est réservée aux adeptes de Techno, et il y en a beaucoup. Ainsi on trouve trois modules res-

CORNER

Pixxis Megademo

semblant aux Digital-Concert de Flash-Production (sans cependant les égaler). Un seul regret : le groupe n'aurait pas du ripper

Profecy : Numéric.

les instruments. Le code est de Spectre, la musique de Wooper et les graphismes de All Of Fame et Furio.

Programmation	:	12/20
Graphism	:	8/20
Musiques	:	16/20

PIXXIS : MEGADEMO

Présentée à la Iris', cette démo est originale par l'incrustation de jeux, et classique par ses démos. Le niveau des démos n'est pas extraordinaire, mais les jeux sont assez sympas et justifient son acquisition. L'ajout de fonctions cachées et de choix entre la langue française et la langue anglaise en font une démo originale. On regrettera cependant le rip des musiques (notamment celle de Mushies de Fizzle), qui est toujours néfaste pour la réputation d'un groupe ! Le code est de Protox et les gfx de Bettle Juice.

Programmation	:	14/20
Graphismes	:	16/20
Musiques	:	17/20

FREDERIC BOULIER : SPHERICAL.ANIM

Triant récemment toutes mes démos, j'ai remarqué que les animations en images de synthèse prenaient beaucoup de place, j'ai donc choisi de vous parler de la plus réussie. Elle a été réalisée avec Turbo Silver, Deluxe Paint et le mythique Sculpt 4D. Les effets sur les transparences et sur les réflexions ont été très poussés et le rendu est digne d'un très gros système. De plus, il est visible sur tout Amiga disposant d'1 Mo de mémoire. Comme vous l'aurez compris, l'animation est de Frédéric Boulier.

Graphismes	:	18/20
Animations	:	17/20

Si vous désirez que vos démonstrations soient testées, n'hésitez pas à me contacter par courrier au journal.

Antoine Mussard

Frédéric Boulier Mapping.

PIN'S

Commodore c'est le pied.

Le Pin's Musicien.

145 F.

Les 4 PIN'S collector dans leur écrin.

Le Pin's Arts Graphiques.

BON DE COMMANDE PAGE 98

Quatre PIN'S émaillés tirés à 2000 exemplaires d'après quatre dessins originaux sont livrés dans un écrin bleu marine style bijouterie.

Le Pin's Joueur.

VECTOR OBJECT EDITOR

Donc, peu ou pas de dépaysement pour les personnes habitués à l'utiliser, à deux différences près, elle est maintenant en anglais et elle intègre trois modules de travail (l'éditeur, le module de rotation et le dernier pour les transformations).

Donc, une fois l'éditeur activé, on peut voir l'interface de travail dans la partie supérieure de l'écran, un objet prédéfini au milieu (sorte de billard auquel il manquerait le tapis) ainsi qu'une boîte à outils sur le côté droit (type DPaint). Mon œil de lynx remarque tout de suite le bouton "Clear" dans la boîte à outils, un clic et l'écran est vide, prêt à recevoir toutes mes créations les plus folles. Du côté de la création, les principaux outils de travail nécessaires sont présents : rectangles, polygones, cercles, rotations, duplications d'objets, copies d'objets, palette de couleurs, etc. Un petit exemple pour vous montrer à quel point il est facile de créer un objet, ici en l'occurence un cube.

Vous dessinez un carré (logique à la base), vous faites une copie que vous décalez par rapport à un axe et vous fusionnez la copie à l'original : vous obtenez alors un superbe cube. Ce n'est pas plus compliqué.

Pour l'édition en 3D, il faut savoir que ce n'est pas le système style Sculpt qui a été choisi (vue nord, est, et de dessus), mais un système de visualisation d'objet sous 6 angles différents (vue de dessus, de dessous, de devant, de derrière, de droite ou de gauche !) avec une seule vue simultanée. C'est à mon avis une simple question d'habitude à prendre. De toute façon, il est possible de positionner les points dans l'espace formant les objets grâce à une règle magnétique (raster) de précision variable (zoom). Sachez enfin que vous pouvez travailler en fil de fer ou bien en faces pleines (simple question de goût).

Maintenant, imaginez que vous venez de terminer votre super avion dernier cri. Vous vous dites que vous aimeriez bien le visualiser sous tous les angles : rien de bien compliqué, il suffit de cliquer sur "Test Object", de maintenir le bouton droit de la souris enfoncé et de déplacer cette dernière pour voir votre avion faire la même chose à l'écran.

Après avoir bien regardé votre avion, il ne vous reste plus qu'à le sauvegarder. Une fois encore, vous pouvez choisir entre plusieurs formats, à savoir un format Demomaker, un format éditeur, deux formats source SEKA et un format spécial pour les objets complexes. Les formats sources permettant d'obtenir un source de la définition de l'objet pour le réutiliser dans vos propres programmes.

Sachez enfin pour terminer la description de cet éditeur que si vous avez (dans votre jeunesse) travaillé sous Vidéoscape, tous vos objets pourront être importés (surfaces normales ou complexes).

Cet éditeur, comme son nom l'indique, permet de créer des objets vectoriels 3D faces pleines directement réutilisables sous Demomaker. La première surprise de ce soft se situe au niveau de l'interface de travail qui rappelle étrangement celle de Demomaker : et pour cause, ce sont les mêmes auteurs.

LES MODULES

Voyons maintenant les modules d'animations et de rotations. En effet, il est possible d'auto-animer des objets. Pour expliquer le principe des animations, imaginez un peu un avion avec une architecture à géométrie variable (type Tomcat).

Les ailes sont déployées au maximum pendant le décollage et pour voler avec le maximum de portance, tandis qu'elles sont repliées au maximum pendant les combats pour une meilleure maniabilité. Imaginez maintenant que vous vouliez représenter cela avec un simple objet vectoriel. C'est tout simple, il suffit de dessiner dans l'éditeur un premier avion les ailes déployées, puis le même les ailes repliées et vous sauvegardez ensuite les deux objets. Vous activez dans l'écran principal le module "Transform" et vous indiquez vos deux objets.

Un petit clic et le programme a généré toutes les déformations vectorielles intermédiaires aux deux objets, un peu comme DPaint IV avec les brosses, sauf que là, c'est du vectoriel...

Une fois fait, vous pouvez comme toujours visualiser votre création en temps réel et en fil de fer, modifier la vitesse ou installer des points d'arrêt dans la restitution de la transformation.

Mais attention, cette technique a quand même des limitations, il faut que les objets aient le même zoom et bien entendu le même nombre de points et/ou de faces. Mais avouez quand même qu'il y a de quoi représenter les choses les plus folles.

Pour terminer, je vais vous montrer les possibilités du module de rotation ("Rotate"). Comme un exemple vaut mieux qu'un grand discours, imaginez un peu un moulin : à part le fait qu'on en trouve beaucoup en Hollande, ses ailes tournent, et oui... Donc, vous créez un moulin dans l'éditeur avec bien entendu des ailes, vous le sauvegardez et vous activez le module de rotation. Une fois fait, il ne reste plus qu'à préciser les faces (en utilisant les numéros des points formant les faces) qui vont devoir subir une rotation. Vous donnez donc cette indication au programme ainsi que les axes concernés par la rotation et la vitesse de rotation. Dans notre exemple, il suffit de donner les points utilisés par les ailes et de demander une rotation le bon axe (je vous laisse réfléchir à la question : un Malabar à gagner). Une fois fait, il ne vous reste plus qu'à cliquer sur "Test Object" et regarder tourner les ailes de votre beau moulin ... Bien entendu, comme pour les autres modules, la visualisation se fait en 3D faces pleines.

Et voilà, il ne reste plus qu'à sauvegarder le tout pour le réutiliser sous Demomaker.

Pour conclure, un soft à posséder par tous les utilisateurs de Demomaker pour la facilité de création et l'interface très intuitive.

Frédéric Jacquet

LES REDUCTEURS D
SONT PARMI NO

MATOS

Qui n'a jamais utilisé un compresseur de données ou n'en a entendu parler ? Rien qu'en sauvegardant une image sous Deluxe Paint vous utilisez un algorithme de compression qui, même s'il reste simple, permet d'excellents résultats. La curiosité doit alors motiver notre fièvre de savoir et laisser ainsi quelques questions titiller notre esprit. Comment peut-on appliquer à une série d'octets l'exemple du paquet de pain de mie ? Vous savez, celui que l'on comprime entre ses mains puissantes et viriles et qui, après relâchement, retrouve son précédent volume. Ces algorithmes grignoteurs d'octets, jouant les gros bras, peuvent nous rendre de grands services, et dans bien plus de domaines que vous ne pouvez l'imaginer. Faisons un petit tour des applications touchées par ce procédé avant de passer en revue les différents algorithmes de compression.

L'augmentation de la puissance des ordinateurs et l'arrivée du numérique jusque dans nos chaumières riment rarement avec économie de mémoire de masse. Malgré la mise au point de nouveaux supports, tel que le disque compact à grande capacité de stockage, il apparaît, et nous le montrerons par la suite, que la compression de données propose à l'utilisateur un confort très appréciable (surtout pour le porte monnaie), lors du stockage ou de la transmission de données.

UTILISATION

Dans le domaine des télécommunications, le canal de transmission, qu'il s'agisse d'une ligne téléphonique, d'un faisceau hertzien ou autre, est un facteur important de limitation de la vitesse d'émission. Les utilisateurs téléchargeant par minitel ou même par modem le savent bien, et leurs factures de téléphone sont là pour le prouver. En effet, les performances des ordinateurs s'accroient bien plus rapidement que les techniques de transmissions, et les données à traiter sont de plus en plus importantes. Le transfert de celles-ci devient ainsi de plus en plus laborieux et coûteux. Pour relativiser ce problème, il est alors intéressant de transformer un ensemble important d'informations en une autre représentation plus réduite, et donc plus rapide à émettre, à partir de laquelle il est possible de retrouver les données initiales. C'est exactement ce que réalise la compression de données. En fonction du ratio de compression, égal au rapport entre la taille des données originales et celle des données compressées, l'on détermine la performance de compactage. Un fichier réduit de moitié (ce qui arrive fréquemment) possède un ratio de 2. Sa vitesse de transmission est alors multipliée par deux... et le coût réduit de moitié. Un peu d'originalité : dans un futur proche, les émissions de radio diffuseront leur programme en numérique. Cela demanderait, si la transmission se faisait ainsi, un débit considérable de la part des émetteurs. C'est pourquoi les informations se propageront compressées, ce qui, de plus, limitera les pertes et les altérations lors du rendu final.

Le stockage des informations est souvent la cause de nombreux problèmes en informatique. En premier lieu, ce sont les capacités des supports magnétiques qui limitent la quantité de données à traiter et à sauvegarder. Un disque dur se remplit très rapidement si l'on n'y fait pas attention. Avec un bon algorithme de compression, il est alors possible d'augmenter la capacité apparente d'environ 60% : un disque dur de 100 Mo pourra stocker environ 160 Mo. Mais ce procédé demande une grande vitesse de traitement lors du décompactage. Avec un simple 68000 le temps d'attente passe rapidement l'envie de compresser systématiquement. Par contre, avec un 68030, la décompression semble pratiquement transparente et arrive, pour des fichiers possédant un bon ratio, à accélérer la vitesse de chargement. Les disquettes n'échappent pas à la règle. En plus du temps de lecture réduit, le compactage permet à de très nombreux éditeurs de logiciels d'éviter qu'un de leur produit ne soit trop gourmand en disquettes. Le coût matériel, le temps de duplication et l'utilisation "grille-pain" du lecteur se trouvent alors réduit.

Les nouveaux supports, ayant de grandes capacités de stockage, comme le disque compact, possèdent l'avantage d'emmagasiner, sur une surface réduite, l'équivalent d'environ 800 disquettes. La compression de données peut sembler alors totalement inutile, mais il n'en est rien. Les possibilités de tels supports permettent de rêver à un simulateur de vol se déroulant au-dessus de paysages digitalisés ou bien simplement à un petit film réalisé en images de synthèse... Prenons l'exemple extrême d'une telle animation avec des images de haute qualité (1024 x 1024 en 16 millions de couleurs) : chaque écran pèse alors 3 Mo. Sur un disque compact d'une capacité de 600 Mo, l'animation, en 25 images par seconde, sera alors de seulement 8 secondes. L'intérêt de la compression apparaît d'autant plus intéressante lors du transfert mémoire de masse en RAM. Le temps de transfert d'un fichier de taille importante en mémoire est beaucoup plus lent que lorsqu'il est chargé compacté et décompacté en mémoire (avec un processeur 32 bits).

A titre d'exemple, la carte NeXT dimension du NeXT intègre un processeur graphique de type RISC qui permet de compresser et de décompresser en temps réel, via un disque dur, des images de 4 Mo.

La compression de données s'évertue à repousser les limites matérielles de transmission et de stockage, elle nous est d'ailleurs de plus en plus indispensable. C'est pourquoi l'on trouve de plus en plus de compacteurs sur nos ordinateurs. Leurs puissances permet même à quelques uns de fonctionner en transparent, c'est-à-dire de compresser ou décompresser automatiquement lors d'une sauvegarde ou d'un chargement de fichier, et cela sans aucune intervention de l'utilisateur. D'ici à ce que ce système soit directement intégré en ROM, il n'y a qu'un pas.

LES ALGORITHMES DE COMPRESSION

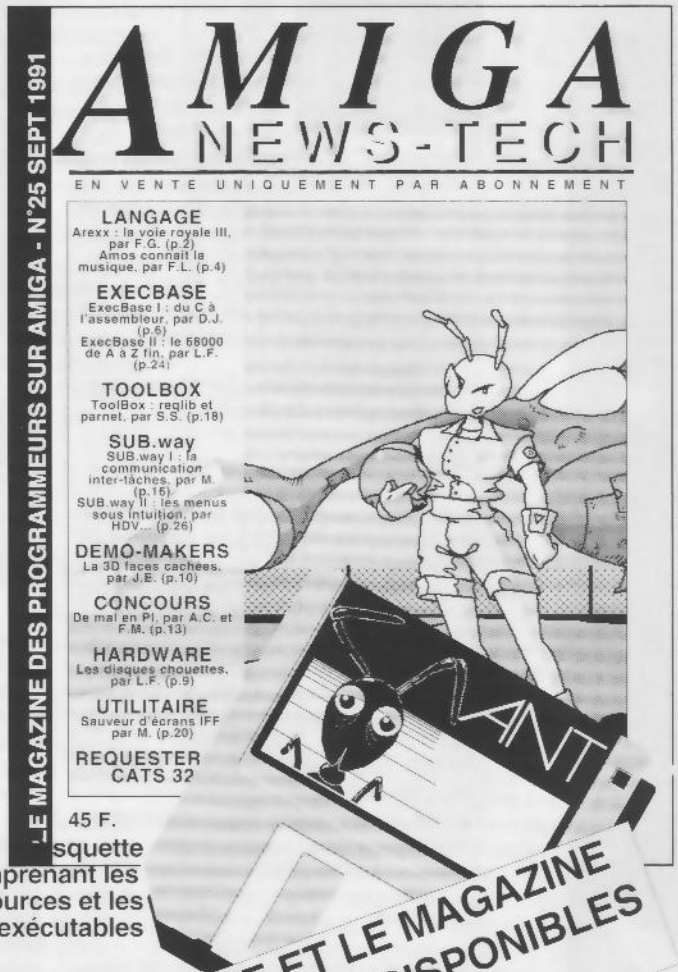
La compression a connu des débuts difficiles. Les ordinateurs avaient bien moins de données à traiter et les vi-

tesses de traitement étaient trop limitées. Un des premiers à voir le jour fut la compression par topologie. Elle consiste à différencier dans un tableau de bits l'octet le plus courant du fichier (en général 0) de tous les autres octets, puis d'éliminer dans tout le fichier cet octet. Certainement le plus rapide des algorithmes, mais le résultat, assez moyen, s'encombre d'une table de décompression.
La compression par demi-octet n'est, elle, valable que pour les données possédant une suite logique. Une série de N octets dont les 4 bits de poids forts sont identiques sera compactée. Il suffit de garder en argument N et les 4 bits en commun puis stocker, à la suite, les 4 bits de poids faible des octets compactés. Cet algorithme prend tout son intérêt lorsqu'il est couplé à d'autres. Il faut tout de même l'appliquer à des données de taille plus élevée (compression par demi-mot ou demi-long mot), car il a été inventé avant l'apparition des processeurs 16-32 bits.
Plus connu, le Run-Lenght-Encoding, ou suppression des répétitions, permet, comme son non l'indique, de remplacer chaque suite d'octets identiques par la longueur de celle-ci et l'octet. L'algorithme est excellent pour compresser des images, et se retrouve d'ailleurs dans le format IFF.
Une méthode mathématique, du nom de son inventeur, Huffman, se base sur une analyse statistique des données à compresser. Les caractères les plus fréquents sont codés avec le plus petit nombre de bits. Le fichier ainsi compacté doit traîner une table de conversion entre anciens et nouveaux codes, d'où une certaine lourdeur.
Cet algorithme est surtout utilisé dans les traitements de textes, où la table est déjà prédéfinie. Il obtient d'excellents résultats, et cela sur n'importe quel type de données : entre 20 et 30% de gain sur un fichier déjà compacté avec du LZW.
LZW, pour Lempel, Ziv et Welch, les trois inventeurs de l'algorithme. La méthode consiste à essayer de placer dans une table les chaînes de caractères déjà rencontrées et de n'émettre que les codes de ces chaînes.
La table nécessaire au compactage est inexistante dans les données compressées. Lors de transmissions, cette méthode permet de coder et décoder les données au fur et à mesure et obtient en général, pour une vitesse de traitement correcte, d'excellents résultats.
L'algorithme de Teuhola et Raita ressemble un peu à LZW puisqu'il se base sur les chaînes déjà rencontrées. L'utilisation de la prévision et d'une table de hachage lui confère l'avantage de la vitesse pour un bon taux de compression.
Le petit dernier est la compression d'images par fractales (toujours au stade expérimental).
Les algorithmes utilisés par les logiciels de compression comme PowerPacker ou TurboImploder sont en général du LZW modifié à la façon Teuhola et Raita. Pour les archiveurs du type LHArc, Huffman et LZW font bon ménage.
Comme vous le voyez, il existe de nombreux algorithmes aussi différents les uns que les autres. Si vous voulez vous y intéresser plus précisément, vous trouverez dans l'Amiga News Tech des explications détaillées et des exemples sur les principaux algorithmes.
Il est tout de même à regretter le manque de documentation en français correct sur la compression de données, car l'importance de ces méthodes est toujours grandissante, et pas seulement dans le milieu de l'informatique.

E. Hocdet

Amiga News-Tech

"le magazine des programmeurs sur Amiga"



LA DISQUETTE ET LE MAGAZINE SONT UNIQUEMENT DISPONIBLES PAR ABONNEMENT

11 NUMEROS SEULS : 350 F.

11 NUMEROS + LA DISQUETTE : 600 F.

Remplissez le bon lissiblement et expédiez-le accompagné de votre reglement par chèque bancaire ou CCP à : **AMIGA VPC - 16, quai Jean-Baptiste Clément, 94140 ALFORTVILLE.**

NOM : **PRENOM :**
ADRESSE:
CodePostal: **VILLE:**

Je m'abonne à l'ANT pour une durée d'un an, soit :
11 numéros seul : 350F
11 numéros plus 11 disquettes : 600F
Frais de port Etranger & Dom/Tom paiement par mandat : +85F

Veuillez trouver ci-joint un réglement par chèque bancaire ou CCP d'une valeur de :

DOMPUB DIGEST

Pour commencer ce mois de mars en beauté, je vous propose quelques nouvelles disquettes de la collection Fred Fish, à compter du numéro 541. Nous étudierons aussi un logiciel de conversion d'images GIF en images IFF susceptibles d'être digérées par votre Amiga chéri. L'actualité étant primordiale commençons sans plus attendre par la marée du jour.

FRED FISH N° 541.

4D

Il s'agit de deux programmes permettant de visualiser des objets en 4 dimensions. Le programme dénommé Tesseract visualise la projection en 3D d'un hypercube, d'un hyperoctaèdre et d'un hypertétraèdre. Ces projections peuvent être manipulées en 3D ou 4D. Le programme Navigator quant à lui vous permet de vous déplacer en 3D dans une sphère à 4 dimensions.
Version : 1.01
Fichiers : exécutable, documentation
Auteur : Jerry D. Hedden.

GIFMachine

Ce programme est utilisé pour convertir des images de serveurs au format GIF en fichier IFF SHAM ou ILBM 24 bits, compréhensibles pour l'Amiga. Il offre de plus quelques options intéressantes telles les renversements horizontaux et verticaux, l'extraction des bordures ou la création de flous. Cette version nécessite le Kickstart 2.0 pour fonctionner.
Version : 2.137 update de la 2.116 présente sur la Fish 458
Fichier : exécutable, documentation et sources
Auteur : Christopher Wichura.

Llamatron

Un jeu d'arcade très rapide où vous devez descendre sans cesse des hordes de monstres de l'espace. Crampes aux doigts garanties.
Fichiers : exécutable, documentation (shareware)
Auteur : Jeff Minter.

MineClearer

Version Amiga d'un programme existant déjà sur PC sous environnement Windows 3.0. Vous êtes le capitaine d'un navire et vous devez débarrasser la mer de toutes les mines présentes.
Version : 1.0c
Fichiers : exécutable, documentation
Auteur : Kopetzky Theodorich.

Steal

Un programme vous permettant de capturer des structures de la zone d'affichage. Il peut ainsi capturer les structures associées à des gadgets, menus ou écrans Intuition.
Version : 1.1
Fichiers : exécutable, documentation, sources
Auteur : Rick van Rein.

Thinkamania

Version de démonstration d'un jeu de mémorisation de cartes comportant des motifs allant par paires. Les graphismes en haute résolution sont superbes, ainsi que les effets sonores.
Version : 2.1
Fichiers : exécutable, documentation
Auteur : Th.Schwoeppe/D.Respondek of Z.U.L.U. Softworx.

FRED FISH N° 542

BootX

Un nouveau tueur de virus. Les fonctionnalités offertes sont : la vérification du bootblock, vérification de la mémoire pour les virus résidents et la recherche des "link virus" sur les fichiers d'une disquette. Il possède de plus une bibliothèque de BootBlock qu'il peut installer sur les disquettes. Il possède un répertoire des virus que vous pouvez remettre à jour. Il supporte complètement le système 2.0.
Version : 3.80d update de la 3.40 présente sur la Fish 420
Fichiers : exécutable, documentation
Auteur : Peter Stuer

ChemniMaTe

Un programme vous permettant de réaliser des animations de réactions chimiques avec comme idée de base de pouvoir les stocker sur bandes magnétoscope. Il s'agit d'un langage de programmation contenant des expressions conditionnelles, des boucles imbriquées, etc. Il peut manipuler des molécules contenant jusqu'à 64 atomes et liens inter-atomiques.
Version : 0.8
Fichiers : exécutable, documentation, exemples et sources en C
Auteur : Klaas van Gend.

Powersnap

Un utilitaire vous permettant d'utiliser la souris pour sélectionner des caractères, n'importe où sur l'écran, et les recopier ailleurs (dans une fenêtre CLI par exemple). Il reconnaît toutes les polices de caractères non proportionnelles jusqu'à une taille de 24 points. Il fonctionne sous environnement 2.0.
Version : 1.1 update de la 1.0 présente sur la Fish 467
Fichiers : exécutable, documentation
Auteur : Nico Francois.

PP

Un patch pour la DOS.library qui permet à cette dernière de considérer les fichiers compactés avec PowerPacker comme des fichiers AmigaDos standards. Une des utilisations possibles de PP consiste à compacter les fichiers ".info" qui garderont leurs fonctionnalités tant que PP est actif. C'est très efficace pour récupérer de la place disque.
Version : 1.3 update de la version 1.0 présente sur la Fish 515
Fichiers : exécutable, documentation et sources (shareware)
Auteur : Michael Berg.

PPAnim

Un programme pour jouer des animations au format IFF ANIM ou IFF ANIM opt 5 (DPaint III). Les fichiers peuvent être "normaux" ou compactés avec PowerPacker. Les fonctionnalités incluent le changement de palette durant l'animation, le support du mode overs-

1 Pin's S2P pour 300 Frs d'achat

S2P

Spécial Printemps !

LES MEILLEURS SOFTWARES — LES MEILLEURS SYSTEMES — LES MEILLEURS PÉRIPHÉRIQUES

SOFTWARES

AVENTURE

FLAMES OF FREEDOM	340 Frs
RAILROAD TYCOON	340 Frs
LEMMINGS	240 Frs
LEMMINGS Const. Kit	240 Frs
GODS	290 Frs

MUSIQUE

DIGITAL SOUND STUDIO	990 Frs
PERFECT SOUND 3.0	740 Frs
MASTER SOUND	410 Frs

SIMULATION

F -117A	340 Frs
GUNSHIP 2000	340 Frs
MICROPROSE GOLF	340 Frs
GRAND PRIX	340 Frs
SILENT SERVICE II	340 Frs
F19 STEALTH FIGHTER	280 Frs
M1 TANK PLATOON	280 Frs
TURBO CHALLENGE II	199 Frs
BATTLE ISLE	240 Frs
KNIGHTS OF THE SKY	340 Frs
F 15 II	340 Frs

BUREAUTIQUE

PAGESETTER II	990 Frs
CG OUTLINE FONTS	1390 Frs
PROWRITE 3.2	990 Frs
SUPERBASE IV	2990 Frs
PROFIL	345 Frs
EXCELLENCE 2.0	990 Frs
KINDWORDS 2.0	420 Frs
INFOFILE	450 Frs

DESSIN

DeluxePaint IV	790 Frs
DIGI PAINT 3	690 Frs
DIGIVIEW GOLD 4	1300 Frs
3 D Const. Kit	399 Frs
Volumn 4D Junior	420 Frs
Volumn 4d Pro	2390 Frs

UP GRADE DPaint IV : Tél.

LANGAGES

AMOS VF	490 Frs
AMOS COMPILER	295 Frs
AMOS 3d	375 Frs
DEVPAC V2	810 Frs
GFA BASIC 3.0	675 Frs
GFA COMPILER	395 Frs

COMPILATIONS

BUREAUTIQUE S2P	1390 Frs
(Kindwords 2.0, Infofile, Maxiplan Plus)	
AIR COMBAT ACES	269 Frs
Aventures Extraordinaires	299 Frs
PLANETE AVENTURE	289 Frs

CONFIGURATION VIDEO PRO

1 AMIGA 2000 W 2.0 + 1 HCD GVP 52 Mo + 2 Mo RAM + 1 écran 1083 S + 1 GENLOCK GST GOLD 40a

~~19.750 Frs TTC~~ **16.330 Frs TTC**

Spéciale Promo !! **Extension mémoire A 500 Plus 1 Mo : 690 Frs - Lecteur externe 3½" : 570 Frs - Joystick Manta-ray (6 micro switchs) : 129 Frs - Multistart 1.3 ou 2.0 : 590 Frs - ROM 2.0 : 270 Frs - Reprise de toute carte contrôleur pour l'achat d'une carte COMBO 322 : 2000 Frs et COMBO 333 : 3000 Frs maximum.**

AMIGA 500

A 500 (OFFRE LIMITÉE) **2490 Frs**
A 500 Plus **2990 Frs**
A 600 Nouveau **3690 Frs**

Extension mémoire avec horloge 512 k	390 Frs
Lecteur externe 3'1/2	570 Frs
Lecteur externe anti-virus 3'1/2	710 Frs
Disques Durs ARCHOS (10 Mo de domaine public)	
ADD 500 + HD Quantum 52 Mo	3490 Frs
Extension mémoire ADD 500	
1 Mo 500 Frs - 2 Mo 950 Frs - 4 Mo 1900 Frs	
Disques Durs GVP	Nous consulter
Disques Durs PROTAR AD500 HD50 52 Mo 17ms (alimentation comprise)	**3.890 Frs**
Extension mémoire 1Mo	**490 Frs**

AMIGA 2000

A 2000 W 2.0 **5190 Frs**
A 2000 + moniteur 1083 S + Disque Dur 52 Mo **9990 Frs**

Disque Dur GVP HCD + 52Q 2M.	4390 Frs
Multistart 500 et 2000 1.3 ou 2.0	590 Frs
CARTES ACCELERATRICES	
GVP A 3001 S2-50 Mhz - 4 M	16990 Frs
COMBO 322 - 22 Mhz - 1Mo	7990 Frs
COMBO 333 - 33 Mhz - 4Mo	12990 Frs
COMBO 322 - 52 Mo - 1Mo	9990 Frs
4Mo RAM 32 bits pour COMBO	2890 Frs

AMIGA Advantage A 500 Plus + Infofile + Fusion Paint + Shangaï + Spindizzy, Cadaver + Kick Off II et Bomber **3.590 Frs**

AMIGA 3000

A 3000 25 Mhz 50 Mo/2Mo **18350 Frs**

PERIPHERIQUES

Carte Archos AVidéo 12 bits + AVPaint + Opéra	2390 Frs
Carte Vortex Atonce+ 16 Mhz	2690 Frs
Moniteur Couleur 1083 S	2100 Frs
Moniteur Couleur 1084 S	2300 Frs
Carte GENLOCK A 2300	1990 Frs
Kit GENLOCK PAL	1990 Frs
DIGITALIZER + Filtre electronique	2190 Frs
Action Replay MK III - A 500 595 Frs - A 2000	695 Frs
DCTV	5490 Frs
CDTV + 5 discs	6990 Frs
CARTE AT 80386 (20 mhz)	5320 Frs
IMPRIMANTES	Consultez nous

NOUVEAU

FORMULE FINANCEMENT

AMIGA 3000 *(25 mhz, 50 Mo/2 Mo)* **1000 F/mois**
** Mensualité 1000 Frs / mois (assurance V.I.M. en plus) TEG 19,80%, barème CETELEM en vigueur à la date de parution*

AMIGA 2000 W 2.0 *+ 1 HCD GVP 52 Mo + 2 Mo RAM + 1 Ecran 1083 S + 1 Carte COMBO 322 (22 mhz 1 Mo)* **1000 F/mois**
** Mensualité 1000 Frs / mois (assurance V.I.M. en plus) TEG 19,80%, barème CETELEM en vigueur à la date de parution*

650 F/mois ***Carte accélératrice*** *GVP 40 mhz, 4 M*
** Mensualité 650 Frs / mois (assurance V.I.M. en plus) TEG 19,80%, barème CETELEM en vigueur à la date de parution*

BON DE COMMANDE

S2P 03/92

Nom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal ..... Téléphone .....

Libellé	Qté	Prix	Montant

SOUS TOTAL	F TTC
PORT	25 F TTC
TOTAL	F TTC

Date Signature

Livraison Express par COLISSIMO
Pour un contre-remboursement ajouter 65 Frs.
Règlement par chèque à l'ordre de :
S2P, 61 rue de la Monnaie - 59 800 LILLE
Tél : 20 55 99 80 (de 9 h00 à 19 h00)

S2P Lille *61, Rue de la Monnaie* ***Tél : (16) 20 55 99 80 - (16) 20 74 50 60***
Heures d'ouverture : de 9 heures à 19 heures

Publicités et photos non contractuelles - Les prix s'entendent TTC

Figure 1

can ainsi qu'un éditeur de commandes. Compatible 2.0.
Version : 1.0a update de la 1.0 présente sur la Fish 414
Fichier : exécutable, documentation
Auteur : Nico François.

PPLoadSeg

Il s'agit d'un patch pour la routine LoadSeg pour qu'elle reconnaisse automatiquement les fichiers compactés par PowerPacker comme des fichiers Amigados normaux. Vous pouvez ainsi compacter des fichiers librairies, devices et fonts.
Version : 1.0

Figure 2

Fichiers : exécutable, documentation
Auteur : Nico François.

PPMore

Un utilitaire remplaçant la commande "more" et permettant la visualisation de fichiers textes normaux ou compactés avec PowerPacker. Le décompactage est automatique à la lecture du fichier. Il simule le look 2.0 sur système 1.3 et supporte les requesters Asl du 2.0.
Version : 1.8 update de la version 1.7 sur la disquette 371
Fichiers : exécutable, documentation
Auteur : Nico François.

PPShow

Un programme de visualisation d'images au format IFF ILBM compacté avec PowerPacker. Le décompactage est effectué automatiquement lors de la lecture du fichier.
Version : 1.2a update de la 1.2 présente sur la Fish 371
Fichiers : exécutable, documentation
Auteur : Nico Francois.

PPType

Un programme vous permettant d'imprimer aussi bien des fichiers textes standards que des fichiers compactés avec PowerPacker. Il comporte une interface très conviviale vous permettant d'insérer les numéros de pages, la date, les infos associées au fichier ou encore d'ajuster les tabulations.
Version : 1.1a update de la 1.1 présente sur la Fish 371
Fichiers : exécutable, documentation
Auteur : Nico François

RemapInfo

Un programme pour modifier la palette des icônes. Il inverse les couleurs noire et blanche. Il fonctionne aussi bien sous 1.3 que 2.0 avec le support en plus des "AppIcons" sous cette version. La multisélection d'icônes est également supportée.
Version : 1.0
Fichiers : exécutable, documentation
Auteur : Nico François

Figure 3

Selector

Un programme qui vous aide à installer un système de menus avec gadgets sur le boot d'une disquette pour pouvoir exécuter les programmes qui sont dessus.
Version : 3.0 update de la 2.5 disponible sur la Fish 302
Fichiers : exécutable, documentation
Auteur : Nico François.

TheGuru

Pour les nostalgiques, ce programme fait réapparaître le guru sous système 2.0. Il supporte les écrans publics et virtuels et possède une interface complète à base de gadgets. Il nécessite bien entendu le système 2.0 pour fonctionner.
Version : 2.0 update de la 1.0 présente sur la Fish 378

Figure 5

Fichiers : exécutable, documentation
Auteur : Nico François.

VCLI

VCLI est l'abréviation de Voice Command Line Interface. Il s'agit d'un programme de reconnaissance de la parole. Vous pouvez associer à chaque mot une ou plusieurs commandes CLI. Il nécessite bien entendu la présence d'un digitaliseur audio de type PerfectSound 3 pour fonctionner.
Version : 2.0
Fichiers : exécutable, documentation
Auteur : Richard Horne

FRED FISH N° 543

XAudioScope

Audioscope est un analyseur de spectres en temps réel pour l'Amiga. Il permet d'analyser le spectre en fréquence de n'importe quel signal audio en provenance d'un digitaliseur audio de type PerfectSound 3.
Compte tenu de la quantité de calculs effectués, un Amiga accéléré est fortement recommandé.
Fichiers : exécutable, documentation
Auteur : Richard Horne.

Badger

Il s'agit d'un aide mémoire qui vous rappelle les choses importantes à effectuer. Il fait apparaître pour cela une petite fenêtre dans laquelle il affiche l'événement dont il faut se souvenir.
Version : 2.05a update de la 2.01e présente sur la Fish 432
Fichiers : exécutable, documentation (shareware)
Auteur : George Kerber.

ColorCatch

Un utilitaire qui vous permet de capturer la palette de couleur associée à un écran et de la sauvegarder sous la forme d'un fichier exécutable qui la chargera dès son exécution.
Version : 2.0 update de la 1.0 présente sur la Fish 396
Fichiers : exécutable, documentation et sources en assembleur
Auteur : Preben Nielsen.

Day2Day

Un petit programme pour calculer le nombre de jours entre deux dates.
C'est très utile si vous vous voulez savoir depuis combien de jours vous êtes en vie.
Version : 1.0
Fichiers : exécutable, documentation et sources en assembleur
Auteur : Preben Nielsen.

MouseXY

Un petit utilitaire qui vous donne en permanence la position en X et Y du pointeur de la souris ainsi que la couleur du pixel sur lequel il se trouve.
Il permet également de calculer les coordonnées relatives d'un déplacement lors du changement de taille d'une fenêtre par exemple.
Version : 1.1 update de la 1.0 présente sur la Fish 483
Fichiers : exécutable, documentation
Auteur : Preben Nielsen.

PictSaver

Ce programme vous permet de sauvegarder des écrans ou des portions d'écran sélectionnées à la souris sous forme de fichier IFF-ILBM.
Version : 2.0 update du programme PicSaver V 1.0 de l Fish 494
Fichiers : exécutable, documentation et sources en assembleur
Auteur : Preben Nielsen.

PReader

Un afficheur multifonction qui vous permet de visualiser aussi bien du texte que des images ou des animations.
Il permet également l'audition de sons digitalisés. A noter la possibilité de décoder des animations sonores.
Version : 5.1
Fichiers : exécutable, documentation
Auteur : Chas A. Wyndham.

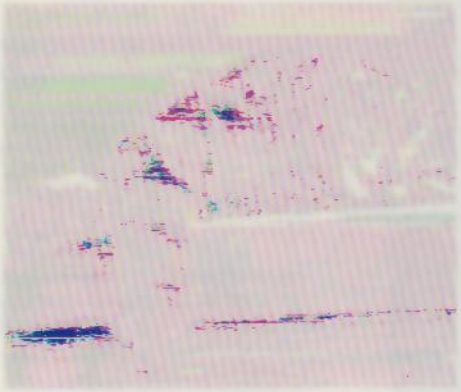


Figure 6

Spectogram

Il s'agit d'un analyseur de fréquence 8 bits. Il lit n'importe quel fichier de données sur Amiga et affiche un spectogramme couleur du signal. Ce spectogramme est bien entendu en temps réel ce qui vous autorise certains effets graphiques en fonction du signal d'entrée.
Version : 6.3
Fichiers : exécutable, documentation
Auteur : Richard Horne.

TD

Un petit programme du type de "TackDisplay" qui visualise en permanence la piste en cours de lecture ou d'écriture sur chaque lecteur de disquette connecté à votre Amiga.
Version : 2.0 update de la 1.0 disponible sur la Fish 483
Fichiers : exécutable, documentation et sources en assembleur
Auteur : Preben Nielsen

WBPlane

Deux petits outils vous permettant de changer la profondeur de votre Workbench. AddWBPlane ajoute un bitplane. SubWBPlane enlève un bitplane. Ils fonctionnent aussi du WorkBench que du CLI.
Version : 1.0
Fichiers : exécutable, documentation et sources en assembleur
Auteur : Preben Nielsen.

FRED FISH N° 544

AWP

Ce programme anime le pointeur dans son état d'attente en remplacement du "zzz" tra-

ditionnel. Il est écrit 100 % en assembleur et ne consomme que très peu de CPU. Il ne fonctionne que sous 2.0.
Version : 1.0
Fichiers : exécutable, documentation
Auteur : Damian Cox.

EraseDisk

Un programme vous permettant d'effacer tout le contenu d'une disquette en positionnant tous les bits de données à zéro.
Version : 0.69
Fichiers : exécutable, documentation et sources en assembleur
Auteur : Otto Bernhart.

LanderGame

Lander 3DX reprend l'idée du célèbre jeu où il est demandé de faire alunir un vaisseau sur un relief tourmenté, mais il a été prévu pour être utilisé avec des lunettes 3D. Le résultat doit être spectaculaire.
Fichiers : exécutable, documentation
Auteur : Richard Horne.

RaiderGame

Autre jeu utilisant la technique des lunettes 3D, il s'agit cette fois d'un jeu de stratégie dans l'espace où vous devez rechercher des adversaires et les détruire à coups de torpilles énergétiques.
Fichiers : exécutable, documentation
Auteur : Richard Horne.

TurboGIF

Une version de démonstration d'un programme d'affichage d'images au format GIF. Ce programme est particulièrement rapide (de 3 à 15 fois plus que les autres programmes du même type) mais il n'affiche les images qu'en niveau de gris.
Version : 1.0
Fichiers : exécutable, documentation (shareware)
Auteur : Steve Borden.

ZScroll

Un petit programme qui vous permet de visualiser un fichier ASCII. Ce fichier est visualisé dans une petite fenêtre du WorkBench.
Version : 1.0 anglaise et allemande
Fichiers : exécutable, documentation et source
Auteur : Mark Zeindlinger.

HAMLAB, CONVERTISSEUR DE FORMATS D'IMAGES

Le programme du mois permet de lire des fichiers images dans des formats non standards sur Amiga, de les afficher et de les sauvegarder au format HAM et S-HAM. De plus, un certain nombre de traitements peuvent être appliqués à ces images.
HamLab supporte les formats de fichiers suivant : GIF, TIFF, Spectrum 512, MTV, QRT, DKBTrace, PBMPLUS et Sun Rasters.
Il peut travailler sur des images jusqu'à 1 500 pixels de large sur n'importe quelle hauteur. Attention toutefois, les images de grande taille nécessiteront la présence et le support d'1 Mo de chip RAM.
Pour fonctionner, HamLab nécessite une version du système égale ou supérieure à 1.3, ainsi que la "arp.library". La présence d'1 Mo de mémoire est également fortement recommandée. HamLab fonctionne très bien sur des systèmes à base de 68020 ou 68030.

PRINCIPE DE FONCTIONNEMENT

L'image originale est tout d'abord chargée et décodée, puis sauvegardée dans un fichier temporaire (en ram dans le device T:), au format RBG 24 bits.
Puis elle est retaillée pour correspondre à un fichier au format vidéo de l'Amiga. La couleur de chaque pixel est alors recalculée en fonction de sa couleur originale, de la valeur des différentes courbes de conversion (utilisées pour l'ajustement du contraste ou de la luminosité de l'image), et des éventuels effets de lissage appliqués.
La palette de couleur ainsi créée étant encore une palette 24 bits, il est nécessaire de la convertir en une palette 4096, puis de l'ajuster en fonction des contraintes du mode Hold And Modify. A ce stade, l'image est affichée à l'écran, et peut être sauvegardée au format IFF HAM.
L'interface du programme est une fenêtre Intuition et toutes les commandes sont actionnées par des gadgets. La documentation est en anglais (15 ko). Bien que très succinte, elle permet d'avoir une bonne idée du fonctionnement du logiciel.

UTILISATION

Nous allons utiliser un petit exemple pour appréhender le fonctionnement de HamLab.
L'image que nous allons convertir est au format GIF 512 x 400, il s'agit du superbe chat de la figure 1. La première chose que nous allons faire, c'est de convertir simplement cette image au format HAM.
On sélectionne donc le gadget "Open", un requester apparaît. On sélectionne alors le fichier à charger, et "Ok" pour confirmer.
On choisit ensuite le mode de sortie (interlacé), et on divise les coordonnées en X avec le ratio de 50% pour la conversion en 320 x 400. On clique sur le gadget "Analyse", et après quelques secondes de calcul, on peut visualiser l'image grâce à "Display", et la sauvegarder en appuyant sur le gadget "Save". Le résultat de cette conversion est visible sur la figure 2. Vous voyez, c'est extrêmement simple.
Les figures 3, 4 et 5 sont quant à elles le résultat de certains traitements d'images.
La figure 3 est obtenue par extraction de la composante rouge de l'image originale, la 4 en prenant le négatif de l'image, et la 5 par application d'un correcteur Gamma.

Nous vous indiquons que ce programme est disponible sur la disquette Fish N° 466, et vous laissons le soin d'en explorer toutes les possibilités.

Rendez-vous dans un mois pour la suite des nouveautés dans la collection Fish, et la découverte d'un programme du Domaine Public.

Herr Doktor Von GlutenStimmellmDorf

INTER COMPUTING

34 Avenue des Champs Elysees
75008 PARIS

DALLAS - PARIS - ALLEMAGNE

☎ **40 52 27 11** **(Sur Paris 16 puis N°)**

TELEPHONEZ NOUS POUR:

Connaître nos dernieres nouveautés.
LE DISTRIBUTEUR LE PLUS PROCHE DE VOTRE DOMICILE.
(DESOLE PAS DE VENTE DIRECTE)

ART DEPARTMENT PRO V2.0

LE SYSTEME COMPLET DU TRAITEMENT DE L'IMAGE.
COMPTATIBLE AREXX.
VOUS PERMET DE VOIR VOS IMAGES 24 BITS.
LIT ET ECRIT DANS PRATIQUEMENT TOUS LES FORMATS.
COMPRESSE EN JPEG.
Permet à votre imprimante d'imprimet les images 24 bits

PRIX TTC 1990 Frs

BESOIN DE 2MO DE CHIP MEMORY

(Mémoire vidéo)

MegAChip 2000/500®

Offre à votre 500 ou 2000 2MO de Ram Video.
Parfaitement compatible avec les cartes accélératrices y compris les 68040, et la majorité des Genlocks et extensions mémoires.
Il s'installe sans soudure ni connaissances en électronique.
Auto configurable (pas de logiciel ou commande spéciale), comprend le MO de mémoire nécessaire pour passer à 2MO.

PRIX Sans SFat Agnus 2190 Frs

SECURE KEY®

Condanne l'acces de votre A2000 ou A3000
Vous seul par un code à six caractères minimum pouvez y avoir accés.
Vous pouvez changer le code à tout Moment.
Protection parfaite, car avant d'avoir accés au System Secure Key vous demande le code.
Carte livrée avec Mode d'emploi en Français. Installation rapide sans soudure ni connaissances informatiques.

PRIX 990 Frs

MULTI-START II®

Pour A500 et A2000
La seule carte vous permettant de changer de kick-start sans interrupteur **donc parfaitement sans danger pour votre Amiga**.VOUS PERMET DE PASSER DE 1.3 A 2.0 OU VICE VERSA (vous pouvez disposer également de 1.2 ce qui vous fait les 3 Kick-starts) avec "**Ctrl Amiga Amiga**", et cela automatiquement.
Installation sans soudures ni connaissances informatiques.
ENFIN TOUS LES LOGICIELRCHENT AVEC LES AMIGAS EN 2.0

PRIX 590 Frs sans Kick Start.
Prix 790 Frs avec Kick start 1.3

AMI BACK

PRIX DE LANCEMENT
Découvrez la sauvegarde programmée
PRIX MARS
550 FRs;
A la demande de Clients
PROMO Excellence! Prolongée
990 Frs.

1 MO POUR VOTRE A500+

Carte 1MO de Ram se met dans la trappe de votre Amiga.Peuplee 1MO ce qui porte le **A500+ à 2MO**

PRIX 750Frs

SOUND MASTER

UN STUDIO SON COMPLET

1) Le digitaliseur: Stéréo - Micro Incorporé - Manette de réglage du volume et des effets - Effets spéciaux (echo déformation etc... en temps réel. - Diverses entrees son. Etc..
2) Le logiciel: AUDIO MASTER IV: Manipulation des sons - visualisation graphiques du son etc...

PRIX 1790 FRS

AMI BACK

La premiere Sauvegarde programmable sur AMIGA
Rapide, Convivial il sauvegarde vos HD sur n'importe quel support (disquettes, HD, Syquest etc)
PRIX LANCEMENT

3D TOOLS

TRANSFORMEZ, EXPLOSEZ VOS IMAGES 3 D. Vous faites de l'Image de Synthèse, 3D TOOLS vous simplifie la vie. UTILISATION SIMPLE.

PRIX TTC 690 Frs

COLORIMAGE

Le logiciel de dessins pour Enfants. Loué par la Presse

Prix 290Frs

3D FONTS

14 Polices Vectorielles pour Sculpt, 3d Pro etc...

Prix 290Frs par disquette de 2 Polices

LES PRODUITS IC

Nous disposons de la majorité des produits Pros sur AMIGA. Vous cherchez un produit spécifique? Demandez à votre distributeur de nous contacter ou faites le vous même en nous signalant chez quel dsitributeur vous voulez trouver votre logiciel ou périphérique une fois celui-ci arrivé.
Nous sommes à l'écoute de vos commentaires sur les produits. Nos services tant en France qu'à l'Etranger les testent mais nous ne sont pas infaillibles.

LISTE DE QUELQUES DISTRIBUTEURS

06 NICE: ASCII Tel 93 13 08 06 - **10 TROYES:** MICROPOLIS tel 25 73 28 49 - **13 MARSEILLE:** A.M.I.E. tel 91 42 50 42 - INFOLOGS tel 91 47 01 79 - POINT IMAGE tel 91 77 95 60 - **14 CAEN:** L'INFORMATIQUE tel 31 85 18 77 - **19 BRIVE:** LOGITHEQUE tel 55 23 06 36 - **30 NIMES:** A3 INFOS OCCAS tel 66 76 18 81 - **31 TOULOUSE**: VOLUMM tel 61 53 36 09 - **35 St MALO:** P.E.I. tel 99 40 15 00 - **37 TOURS:** KIMATEK tel 47 61 25 52 - **44 St HERBLAIN**: MICROMANIE tel 40 63 07 22 - **74 THONON LES BAINS**: GHISMO INFORMATIQUE tel 50 71 88 00 - ANEMASSE: GHISMO INFORMATIQUE tel 50 95 67 82
75 PARIS: A.M.I.E.43 57 48 20 - **76 ROUEN:** L'INFORMATIQUE tel 35 70 53 43 - LE HAVRE: MEGAVISION tel 35 43 07 38 - **84 AVIGNON**: AITEL tel 90 27 00 09
SUISSE: 1004 LAUSANNE: MIX IMAGE tel 21 626 16 25 - **1009 PULLY:** BARONI ELECTRONIQUE tel 21 29 40 78
- **1207 GENEVE**: DISTRIBUTION ELECTRONIQUE tel 22 786 89 34

PROCHAINEMENT

CODE

▼ En retard

♥ coup de cœur

Cette rubrique vous expose chaque mois l'essentiel de l'actualité. La classification des logiciels s'effectue en fonction de leurs différents types pour vous en offrir une approche la plus agréable possible. A noter que les dates de sorties annoncées ne sont que purement indicatives.

ARCADE

Titre : THE CHAOS ENGINE
Editeur : Renegade
♥ ▼

JANVIER 1992

Le chaos règne chez les Bitmap Brothers. Sortie une nouvelle fois retardée.

Titre : LIQUID KIDS
Editeur : Ocean ♥

JANVIER 1992

Le nouvel épisode de New Zealand Story ne devrait plus tarder à sortir.

Titre : ALCATRAZ
Editeur: Infogrames

MARS 1992

Après un grand lifting, Alcatraz débarque sur nos plages.

Titre : CAPTAIN MUTANT
Editeur : Loriciel ♥

MARS 1992

Avec ce jeu d'action étonnant, Loriciel signe l'une des plus belles productions.

Titre : DIE HARD 2
Editeur: Grandslam

MARS 1992

Une nouvelle mouture d'Operation Wolf. De la violence, rien que de la violence !

Titre : GUY SPY
Editeur : Ready Soft

MARS 1992

Ce titre, aux superbes animations, ne devrait plus trop se faire attendre.

Titre : HARLEQUIN
Editeur : Gremlin Graphics ♥

MARS 1992

Harlequin est enfin disponible. Ne passez pas à côté de ce superbe jeu de plates-forme.

Titre : ICE & FIRE
Editeur : Mirrorsoft ♥

MARS 1992

Avec le dépôt de bilan de la société Mirrorsoft, ce jeu devrait sortir sous un nouveau label.

Titre : ORK
Editeur : Psygnosis ♥

MARS 1992

Initialement baptisé Infiltrator, Ork fera son entrée dans le courant du mois.

Titre : PARASOL STAR
Editeur : Ocean ♥

MARS 1992

Parasol Star est le troisième volet du célèbre Bubble Bobble.

Titre : PROJET X
Editeur : Team 17 ♥

MARS 1992

Aucune information concernant ce titre classifié n'a réussi à passer la Manche.

Titre : ROCKETEER
Editeur : Infogrames

MARS 1992

Tiré du film du même nom, ce logiciel possède de nombreux atouts.

Titre : TURBO CHARGE
Editeur : System 3

MARS 1992

Turbo Charge doit normalement être disponible au moment où nous rédigeons ces lignes.

Titre : TOMATO GAMES
Editeur : Psygnosis

COURANT 1992

Ce jeu d'arcade aussi fou que Lemmings ne devrait pas arriver en France avant la fin de l'année.

SUR VOS ECRANS

STATEGIE

Titre : FLAG
Editeur : Gremlin graphics ▼

NOVEMBRE 1991

Dites Mr Flag, il faudrait peut-être laisser la place aux autres jeux ?

Titre : EPIC
Editeur : Ocean ♥▼

JANVIER 1992

Les auteurs de ce somptueux logiciel soignent leur bébé.

Titre : COVER GIRL
Editeur : Sales Curve

MARS 1992

Sous ce "titre couverture" se cache un strip poker assez coquin.

SIMULATIONS

Titre : AIRBUS A320
Editeur : Thalion Software

MARS 1992

Ce logiciel est à réserver aux amateurs de véritables simulations de vol.

Titre : AIR SUPPORT
Editeur : Psygnosis

MARS 1992

Nous sommes toujours sans nouvelles à propos de ce projet.

Titre : EYE OF THE STORM
Editeur : Empire

MARS 1992

Cette simulation spatiale ne devrait plus tarder à atterrir sur la planète Amiga.

Titre : PARAGLIDING
Editeur : Loriciel ♥

MARS 1992

Le simulateur de parapente présenté par Loriciel doit atterrir d'ici peu.

Titre : SUPERSKI 2
Editeur : Microïds

MARS 1992

Superski 2 est aujourd'hui disponible. Nous tenions à le faire savoir.

Titre : TEAM YANKEE 2
Editeur : Empire

MARS 1992

Tout comme Eye Of The Storm, la sortie de ce produit est imminente.

Titre : SPECIAL FORCES
Editeur : Microprose

MARS 1992

Ce logiciel permet de diriger un commando de rambos. Une bonne dose de stratégie.

Titre : AVENGER
Editeur : Psygnosis ♥

COURANT 1992

Sous ce titre non définitif, Psygnosis va signer son premier grand simulateur de vol.

Titre : CONQUISTADOR
Editeur : Spectrum Holobyte

COURANT 1992

Après la série des Falcon, la société se lance sur les pas de Pirates ! (Microprose).

Titre : F15-III
Editeur : Microprose ♥

COURANT 1992

La sortie de ce simulateur de vol est annoncée pour la fin de l'année.

AVENTURES

Titre : ABANDONNED PLACES
Editeur : Electronic Zoo ▼

SEPTEMBRE 1991

L'Electronic Zoo aurait-il fermé ses portes pour inventaire ?

Titre : BLACK CRYPT
Editeur : Electronic Arts ♥

FEVRIER 1992

Reportée de nombreuses fois, la sortie de ce somptueux jeu de rôle ne devrait plus tarder.

Titre : EYE OF THE BEHOLDER 2
Editeur : SSI ♥

MARS 1992

Je salive d'avance à l'idée de me replonger au beau milieu de cet univers féérique.

Titre : MIGHT AND MAGIC III
Editeur : NewWorld

MARS 1992

Ce nouveau clône de Dungeon Master arrive au grand galop.

Titre : MONKEY ISLAND 2
Editeur : Lucas film ♥

MARS 1992

Certainement l'un des logiciels le plus attendu en ce début d'année.

Titre : HOOK
Editeur : Ocean

MARS 1992

La gigantesque production de Spielberg descend sur Amiga grâce à la société Ocean.

Titre : KGB
Editeur : Virgin Games ♥

COURANT 1992

Une grande fresque qui retrace l'histoire d'un empire déchu.

COMREV UPLINK

NEWS

Voici plein de nouveaux programmes disponibles sur le 3615 Comrev, les amateurs de ray-tracing sont gâtés.

Neuro : un simulateur de réseaux neuronaux qui est capable d'apprendre des motifs (exemple, des lettres), et de les reconnaître. Le programme manipule les réseaux Hopfield et Backpropagation.
Version 1.0.
Auteur : Berthold Ruf et Ulrich Wisser.

Prism : un éditeur ANSI permettant de faire des animations et de commander pleinement la couleur.
Version 1.4, sources inclus.
Auteur : Syd Bolton, Chris Timmerberg, Colin Vernon.

Diplomacy : un jeu de stratégie basé sur le thème de la Première Guerre Mondiale, pour 2 joueurs ou plus. L'ordinateur dirige le jeu, représente les ordres et affiche graphiquement votre statut. Une option permet de créer de nouvelles cartes pour d'autres variantes.
Version 2.0, shareware.
Auteur : Steve Douthat.

VideoDat : une petite banque de données pour votre vidéothèque.
Version 1.2.
Auteur : Sascha Fengel.

FullView : un viewer de texte qui utilise des gadgets en bas de l'écran, permettant ainsi d'afficher des textes de 80 colonnes. Il ouvre une fenêtre aux dimensions de votre Workbench, et peut afficher des codes ANSI, des fichiers compressés avec Powerpacker, et des images IFF (même compressées).
Version 3.04.
Auteur : Jonathan Potter.

SuperLock : un programme dit de sécurité qui permet de bloquer un ou plusieur devices présents sur votre ordinateur, y empêchant tout accès. Il peut même bloquer la souris et le clavier.
Version 1.01.
Auteur : Jonathan Potter.

EnvPrint : ce programme est un outil pratique pour imprimer des adresses sur des enveloppes. Il vous suffit d'entrer l'adresse et EnvPrint s'occupe du reste.
Version 1.20, Shareware.
Auteur : Stefan Zeiger.

SpLi : un programme qui génère des figures sphériques de Lissajous.
Version 1.00, les sources en C inclus.

La vie d'un service, le 3615 COMREV, la fenêtre de votre journal, ses joies, ses peines, ses solutions à vos problèmes... Comme chaque mois, voici un petit aperçu de ce monde étrange lié au minitel...

Auteur : Carsten Raufu

RayDance : version démo du Ray-traceur RayDance. Celle-ci est complète, exceptée qu'elle affiche un requester toutes les 15 minutes d'utilisation. Seule limitation à cette version, le nombre de polygones et de sphères : 1400.
Version 680X0 et coprocesseur 688XX, nécessite 1 Mo de Ram.
Auteur : Charles Comstock

Contour4D : crée des objets colorés et ondules pour Sculpt 4D. Les objets sont optimisés afin que les zones importantes d'une seule couleur, deviennent un ensemble plus important de faces primaires. Il travaille avec des brosses aux formats habituels (HAM et Extra-HalfBrite). Ce programme est entièrement pilotable à la souris.
Version 1.5, shareware.
Auteur : Bruce Thomson.

Opus8 : un programme de conversion des sons Macintosh 8 bits en sons Amiga 8SVX. Inclus les sources en PCQ Pascal.
Auteur : John A. Safranek.

Tree4D : Crée des arbres 3D pour Sculpt4D avec les feuilles. Tous les aspects de l'arbre sont modifiables.
Le programme génère un fichier "Sculpt.scene". Interface Souris.
Version 1.5, shareware.
Auteur : Bruce Thomson.

Crystals : Une simulation en 3 D de cristaux de Lattices qui permet d'observer des vues stéréoscopiques du 14 lattices de Bravais avec une variété d'orientations. Les rotations et le positionnement se font en temps réel. Le nombre d'images par seconde est de 10 à 30.
Version 2.15, shareware.
Auteur : David McKinstry.

TRUCS ET ASTUCES

De nombreuses personnes dans la tribune posent la question suivante : "Comment exécuter ou utiliser les fichiers téléchargés ?" Comme nous avons vu précédemment, les fichiers téléchargés sont compactés. Il faudra donc, une fois téléchargés, copier vos fichiers qui se trouvent en RAM (option RAM sur chanelSoft 2.0) sur une disquette. Pour cela, tapez sous CLI la commande suivante : "COPY RAM:#? to DFx:" dfx: représente le lecteur de destination (df0: DF1: df2: etc.). Prenez soin de vérifier qu'il vous reste assez d'espace disque avant de copier ces fichiers. Une fois fait, il faudra décompacter les fichiers téléchargés.
Consultez le numéro de janvier pour savoir avec quels compacteurs les fichiers sont compactés. Prenons par exemple deux types de compacteurs LHARC (suffixe ".lzh") et PKZIP (".ZIP"). Pour décompacter ces fichiers, tapez sous CLI :
"LHARC x nomfichier", pour décompacter les ".lzh"
"UNZIP nomfichier", pour décompacter les ".zip"

DEBAT ET FORUM

Deux espaces de liberté d'expression sont disponibles, si vous avez des idées de débats, soumettez-les dans la BAL COMREV ou en TRIBUNE. Nous pourrons ainsi débattre avec les utilisateurs de l'Amiga, et parler de leurs problèmes.

QUIZZ

Le petit jeu qui vous permet de gagner des heures en 3614 ! Les meilleurs résultats du mois seront affichés ici. Nous nous retrouvons le mois prochain, n'hésitez pas à nous poser des question en BAL COMREV ou en Tribune, sur le 3615 COMREV.

Olivier Mangon

SPECIAL BOUT D'CHOU

ADIBOU

Adibou est le cousin d'Adi, le petit extra-terrestre à l'origine d'un système d'accompagnement scolaire qui connaît d'ores et déjà un certain succès. Adibou a choisi quant à lui de s'adresser aux plus petits et a créé un environnement qui leur permet d'expérimenter divers jeux et apprentissages.

A cet environnement, qui à lui seul est un magnifique logiciel d'éveil et de découverte, viendront se greffer diverses applications. La sortie d'une application lecture, pour les 4-5 ans et les 6-7 ans, d'une mathématique pour les mêmes catégories, et d'un programme d'histoire pour les 4-7 ans, est prévue pour la première quinzaine d'avril.

Entrons sans plus tarder dans l'univers d'Adibou. La première image nous fait pénétrer dans un univers naïf, magique et coloré à souhait. Une tortue passe devant une jolie maisonnette ornée d'une horloge et coiffée d'un casque de walkman, qui elle-même côtoie une fusée posée derrière un petit jardinet. De nombreux autres éléments sont dispersés çà et là tels une poupée, une voiture, une boîte de laquelle surgit un diable, une raquette, etc.

Tous ces objets s'animent de façon visuelle et sonore lorsque vous les cliquez. Vous découvrez alors rapidement que chacun d'eux est en fait une porte qui vous emmène à la découverte d'une activité d'éveil ou d'apprentissage.

Le système disquette environnement + disquette application a le vent en poupe. Coktel Vision nous présente aujourd'hui Adibou, le dernier-né du genre, une mouture spéciale bout d'chou.

Deux activités d'éveil sont disponibles, l'horloge et le jardin :

– l'horloge introduit à la lecture de l'heure et à la notion de déroulement du temps. A l'aide d'une horloge traditionnelle l'enfant fait avancer le temps. Les aiguilles tournent et les heures sonnent, tandis qu'apparaissent des images montrant les activités de la journée correspondant à l'heure affichée ;

– le jardin met à la disposition de l'enfant des sacs de graines de différentes variétés de fleurs. Il n'a plus alors qu'à les planter dans le petit jardinet. Elles poussent ensuite à leur rythme, arrosées par un petit robot. En revenant à l'écran central, l'enfant peut voir à tout moment où elles en sont. Adibou propose également sept activités de découverte et d'apprentissage :

– le bloc-notes permet à l'enfant de se familiariser avec les fonctions les plus élémentaires d'un traitement de texte en tapant sur son clavier ou en cliquant sur le clavier proposé à l'écran ;

– la construction propose à l'enfant de réaliser un paysage imaginaire à l'aide d'un décor vide et d'un stock de divers éléments (personnages, animaux, arbres, maisons, ...).

Chaque élément s'anime dès lors qu'il est placé dans le décor ;

– la palette graphique introduit l'enfant dans l'univers du dessin et de la couleur. Il peut faire des courbes, des traits droits, des pointillés, des parallèlogrammes vides ou colorés avec 14 couleurs, gommer son dessin... ;

– le jeu des portraits permet de créer des visages plus irrésistibles les uns que les autres. Un curieux visage apparaît. Il suffit alors de cliquer sur chacun des éléments (nez, œil, cheveux, oreilles...) pour qu'ils soient transformés et que le visage se métamorphose ;

– le puzzle propose à l'enfant de reconstituer une image cohérente à partir de rectangles en désordre. Ceci fait, l'image s'anime ;

– le circuit permet d'effectuer des courses de voitures sur un circuit que l'on peut déformer à tout moment ;

– le casse-briques est un jeu de détente bien connu qui permet de mesurer ses réflexes. Il s'agit de diriger une raquette sur laquelle vient rebondir une balle qui va détruire des briques en haut de l'écran.

Chaque activité (sauf celles d'éveil) dispose de trois niveaux de difficulté afin de s'adapter au mieux à l'éventail des capacités et intérêts des 4-7 ans. Imaginatif, coloré, animé et sonorisé à souhait, ce logiciel a été soigné dans les moindres détails, il devrait plaire aux enfants...

Coktel Vision nous annonce aussi la sortie d'Adi Bac à la mi-mars. Dépêchez-vous, il n'est jamais trop tard pour réviser...

Prix communiqué : environ 300 F

Adibou

Laure Elhardy

NOS AMIS

MATTEL

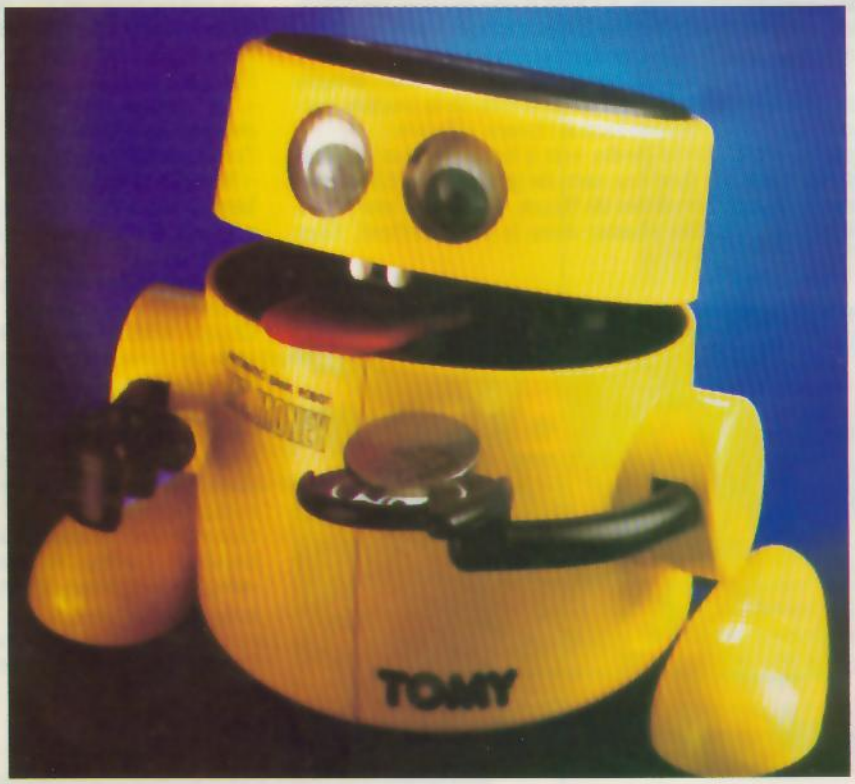
Pour la société Mattel, génitrice de la célèbre poupée Barbie, l'année 1992 passera par le jardin. Lancée en 1991, la ligne de jeux de plein air et d'initiation au sport baptisée Aviva voit un nouveau produit s'inscrire à son catalogue : un set de base-ball en mousse haute densité. Nos gentils bambins peuvent enfin s'adonner à la maîtrise de la batte en toute sécurité. Ce set sera disponible courant avril pour un prix d'environ 150 F.

Du 29 janvier au 4 février dernier, afin de fêter ses 31 ans d'existence, le Salon International du Jouet a transformé le Parc des Expositions de Paris Nord-Villepinte en un fabuleux coffre à jouets. Nous n'avons pas pu résister à la tentation de vous présenter quelques uns des futurs best-sellers de ces vendeurs de rêves.

Bandai super baloo en peluche

BANDAI

La société Bandai est l'instigatrice de l'effroyable phénomène des Tortues Ninja. En précisant que ces mêmes personnes sont à l'origine des non moins célèbres Chevaliers du Zodiaque, nous serions presque tentés d'affirmer que tout ce que ces gens touchent se transforme en or. La politique promotionnelle pour 1992 portera sur deux titres phares : Super Baloo et Little Dracula. Super Baloo, un brave nounours, est le héros des nouvelles aventures animées diffusées sur TF1 tout les mercredis et les dimanches matins dans l'émission Disney Club. Little Dracula, pour sa part, est une série qui dégoulinera bientôt de nos tubes cathodiques sous le titre de "Draculito, mon Saigneur". Nous pourrons prochainement accueillir ces 2 héros dans nos demeures sous la forme de petits personnages et accessoires.



Robot-tirelire (Tommy).

TOMY

Les responsables de Tomy ont eu la riche idée de concevoir un robot-tirelire qui ne se contente pas de stocker les pièces. Avec cette dernière, épargner devient un véritable plaisir. En effet, en disposant une pièce dans la main du robot, celui-ci va la porter à sa bouche, la mastiquer, l'engloutir et se lécher les babines. Avec un tel gardien, votre argent est de plus à l'abri des regards indiscrets.

MB

Fort du vif succès remporté par Hero Quest et Space Crusade, deux produits

LES BETES

Bandai little dracula.

ludiques consacrés à l'initiation aux jeux de rôle, la société MB lance les Seigneurs de Guerre. La partie se dispute sur un plateau géant (1,53 m sur 1,37 m) et reprend de façon sommaire le principe du wargame avec de véritables figurines en matière plastique.

FISHER PRICE

Fisher Price nous convie cette année à rencontrer nos amis les Dino-Roarrrrs. Sous un minois attendrissant, ces charmantes créatures possèdent un cœur d'or. Serrez-les contre le vôtre et ouvrez grand vos es-

Les oursons volants Jeminy.

gourdes : le monstre pousse son premier cri dans un soupir qui vous invite à le serrer encore plus fort. De nombreux Dino-Roarrrrs aux couleurs chatoyantes sont prêts à tout donner à leur futur ami pour moins de 150 F.

JEMINI

La société Jemini peut se targuer de posséder une collection de peluches à croquer ! Tout, en ces créatures duveteuses, inspire la tendresse. Cette caresse visuelle, nous la retrouverons prochainement sur nos écrans de télévision avec en vedette la Cococinel. Dès le mois de septembre 1992, TF1 diffusera une série de 52 aventures portant sur le thème : préservons la nature. De leur côté, les oursons volants planent (depuis le mois de février) sur FR3 tous les mercredis matins. Une partie des bénéfices à la vente des peluches représentant ces nounours ailés sera versée à l'association Artus qui favorise la réintroduction des ours bruns en France.

Dino-Roar.

Cococinel (Jeminy).

P.A.

AMIGA 2000

VDS AMIGA 2000 + MONITEUR 1084S + 2 LECTEURS 3"1/2 + LOGICIELS 5 000 F HB 43.38.92.72. POSTE 226 DEMANDER FRANCOIS LOLICHON.

VDS AMIGA 2000B (WB 1.3) AVEC 2 LECTEURS INTERNES 3.5 + GENLOCK INCRUSTATEUR GST 30 XP + LOGICILES TITRES & EFFETS SPECIAUX VGM & VWM ORIGINAUX, LE TOUT = 9200 FF (OU SEPARES) TEL : 26.52.88.09. (REPONDEUR).

VDS AMIGA 2000 3MO + FLIKER FIXER + NEC MULTISYNC 2 + DD 20 MO + TABL. GRAPHIK + JOYSTICK + 5 LOG. GRAP)H. 5 JEUX + MEUBLE : 10 000 F : 48.05.97.55 (PARIS 11e).

VDS AMIGA 2000 MONI 1083S, 1 MO, LECT 3,5, 2 JOYSTICKS, 1 SOURIS + DISKS JEUX ET TRAV : 4 500 F PX A DEB TEL : 76.51.62.82. OU 76.51.89.10 APRES 19 H.

VDS A SAISIR AMIGA 2000 + 3 MO + MONITEUR 1083S DOUBLE LECTEUR LOGICIELS PAO PAO VIDEO ETC SCANMAN MATERIEL NEUF GARANTIE 9 MOIS 48.51.57.75. : 6 000 F.

VDS AMIGA 2000B + 1084S + LECTEURS 3,5 + EXTENSION 4 MO EXTENSIBLE 8 MO + GFA 3.0 + DESIGN 3D + LOGICIELS DIVERS (PRIX 6 500 F) SOUS GARANTIE TEL : 47.94.56.68.

VDS AMIGA 2000 + MON. COULEUR 10845 + DD GVP 80 MO/2 MO RAM + CLAVIER + SOURIS + NOMBRREUX LOGICIELS + LIVRES ; TRES PEU SERVIS = 10 500 F. IMPRIMANTE DESKJET PLUS = 3 700 F. TEL JACQUELINE AU 40.44.95.11.

VDS AMIGA 2000 B REV 6 + NBRX LOGICIELS : 4 000 F. DD 40 MO MICROBIOTICS 2000 F. EXT 4 M COMMODORE 2 000 F. OU LE TOUT 7 000 F. TEL : 45.28.78.28.

VDS AMIGA 2000 B (REV 6.2, WBI.32, 1 MO) 2 LECT INT. 3 400 F ET DISQUE GVP-HCD=, Q 52 MO (INSTALLE, 20 MO DP) EXT MEMOIRE 0/8 MO (9-91) : 2800 F LES DEUX 6 000 F. TEL : 40.44.44.84. (PARIS).

VDS A2000B (01/91) + ECR 1084S + CARTE AT286 A 16 MHZ DU 12/91 + 2°LECT + JOY + 100 LOG QLTE (PC + AMIGA) VAL : 1,2 F PX : 6 900 F A DEB. TEL 77.61.78.80.

VDS AMIGA B 2000 + DD 40 MO + GODS + LOTUS 2 + NBRX LOG + LECT 5"25 LE TOUT TBE 5 100 F. TEL HR 68.54.64.39.

VDS A2000 + 1084 + EXT 2 MO + DRIVE + TRACKBALL = 5 500 FF (UNITE CENTRALE SOUS GARANTIE) TEL : 48.04.99.07.

VDS AMIGA 2000 + DD AMOVIBLE 44 MO + 2 CARTOUCHES + 6 MO RAM + FLICKE FIXER + MONITEUR VGA + CARTE XT A DEBATTRE TEL 43.77.59.80.

VDS AMIGA 2000 + DD 42 MO + 1083 + 3 JOYST + KINDWORDS + DP 4 + AMOS ETC. + JEUX S/GARANTIE : 8 000 F. TEL : 94.34.62.44. APRES 20 H.

VDS CAUSE ACHAT AMIGA 3000, AMIGA 2000B + MONITEUR 1081 + LECTEUR EXTERNE 3 POUCES 1/2 + 2EME LECTEUR INTERNE 3 1/2 + CARTE GVP HCD PLUS 119 MO AVEC 2 MO DE RAM + CARTE AT + CARTE PC SONORE AVEC HAUT-PARLEURS + CARTE AT SUPER VGA LE TOUT POUR 19 000 F (LAISSE LES SOFTS HD D'UNE VALEUR DE 37 000 F). POSSIB. VENDRE MATERIEL SEPAREMENT. TEL APRES 18H30 75.68.40.37.

AMIGA 500

VDS AMIGA 500 EXT A500 + MONITEUR COULEUR PHILIPS + 1 SOURIS + DISKS DE JEUIX LE TOUT TRES BON ETAT : 4 000 F. CONTACTER PHILIPPE AU 46.64.51.78. (APRES 19 H).

VDS AMIGA 500 2 MO + DD 52 M + LECT 3,5 EXT + ECRAN COULEUR 1083S + SOURIS + JOYS + 4 LOGICIELS JEUX-TEL : 39.58.63.47. (REPONDEUR) PRIX : 6 600 F.

VDS AMIGA 500 PLUS + MONITEUR COUL 1083 S + SOURIS + JOYSTICKS PRISE + RALLONGE + MEUBLE MICRO LE TOUT 4 500 F ETAT NEUF PEU SERVI. TEL : 43.70.73.68.

VDS A500 + A 1084 + EXT 1 MO + 2 LECTEUR + IMP STAR LC10 + DLP3 + KINDWORDS + JEUX : 6 000 F. PUBL PARTNER : 1 200 F. TEL : 39.84.35.95.

VDS AMIGA 500 + MON. COUL. + EXT 512 KO + ENVIRON 250 DISKS + 2 JOY + SOURIS + ENVIRON 50 REVUES + MANUELS + BOITE RANG. : 4 100 F (VAL 8 740 F) PRIX PEUT ETRE DISCUTE. LIONEL : 46.04.38.88.

VDS AMIGA 500 + A501 + A 590 + 2 MO + MON. COULEUR PHILIPS CM8833 - II (HR) - TRACKBALL, JOY, + 10 JEUX ORIGINAUX + LIVRES ET UTILITAIRES 6 500 F TEL 060-31.31.10. BELGIQUE.

VDS AMIGA 500 + EXT 512 KO + MONITEUR COULEUR 1084S (ACHAT SEP 91) + DIVERS LOGICIELS 4 800 F + GENLOCK GST 30 1 000 F. TEL : 65.65.59.03. APRES 20 H.

VDS AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR + LECTEUR EXT + EXT 1 MO + JOYSTICK + SOURIS LOGITECH NEUVE + 100 DISKS + MANUELS (BIBLE...) : 3 900 F + CARTE PC KCS + MS DOS + DOC (SOUS GARANTIE) : 1 500 F + DISQUE DUR GVP 45 MO + 2 M RAM (SOUS GARANTIE) : 4 100 F. TEL : 56.98.17.70.

VDS AMIGA 500 + EXT 512 K + MONITEUR 1083S + 2EME LECTEUR 3 1/2 + IMPRIMANTE AMSTRAD 2160 + NBX LOGICIELS + REVUES : 4 500 F TEL : 39.18.20.10.

VDS AMIGA 500 ROM 1.3 2 MO + AT ONCE + DRIVE EXT + NBX LOGICIELS + CONNECT. + HORLOGE, LE TOUT : 5 500 F. TEL : 64.48.89.87. (1).

VDS AMIGA 500 + MON. 1084S + EXT 1,5 MO + DIGITALISEUR SONORE + CITIZEN 1200 + JOY + LOGICIELS + 2 MD LECTEUR 3"1/2 PRIX : 4 800 F. TEL : 46.60.75.01.

VDS A500 LECT EXT + 300 DISKS (JX + UTILS) + DD TRUMPCARD 52 MO + EXT. 2 MO + ACT REP 3 + 2 JOYS + LIVRES : LE TOUT TBE POUR 11 000 F A DEB : ARNAUD TEL : 54.20.81.61.

VDS AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR ETENDU 1 MO + 600 PRG + EXT MIDI + JOYSTICK = SOURIS 4 000 F. TEL : 43.04.06.26. ANTONY GOUIN 94350 VILLIERS S/MARNE.

VDS A500 TBE + EXT 512 KO + LECT EXT + CABLE PERI MERCI CAUSE ACHAT A 2000 PRIX 2 000 F PATRICK L'HAY-LES-ROSES 94240 TEL : 46.61.54.31.

VDS AMIGA 500 + EXTENSION 512 K + MONITEUR 1084S + A501 AVEC 2 MO RAM ETAT EXCELLENT + NBREUX LOGICIELS. TOTAL : 5 000 F. TEL 39.87.45.68 LE SOIR.

C 64

C 64 + LECTEUR DISQUETTES + 60 LOGICIELS + LECTEUR CASSETTES TRES PEU SERVI PRIX : 1 000 F. TEL : 43.39.90.79.

DIVERS

VDS CARTE XT + LECT. 5'1/4 POUR A 2000, DOS, LIVRES + DISKS. LE TOUT : 1 000 F. TEL : 24.54.21.59. APRES 20 H.

POUR PASSER VOTRE PETITE ANNONCE

Gratuite pour les abonnés

30 F par annonce pour les non-abonnés chèque à l'ordre de : Commodore-Revue
Commodore-Revue, 5, rue de la Fidélité, 75010 Paris
Parution le mois suivant si réception avant le 10.

VDS ☐ AC ☐ CH ☐ ECH ☐

VDS PROPAGE 2.1 1 MOIS CAUSE PC DDS + AUDIO - 1 MOIS CAUSE PC. LOGS NEUFS DOCS PP 2.1 : 2 000 F. TEL : 20.39.11.52 DDS : 800 F.

CH INTERFACE RADIO FAX RTTY ET CW ECHANGE PROGS ECHANGE PROGS ECHANGE CARTE PC ATONCE CONTRE DISQUE DUR TEL : PHILIPPE 31.34.89.60.

VDS DISQUE DUR 1 AN A 590 + 2 MO RAM POUR A500 POSSIBILITE LOGICIELS URGENT TEL : 76.21.30.40.

VDS AMSTRAD PC 1512, DISK DUR DOUBLE LECTEUR MONIT MONOCHROME REVUE LOGICIELS PRIX : 4 200 F A DEB. TEL : BUR : 30.21.79.79. DEMANDER RICARDO.

VDS HD50MEGAOCTETS (INTERRUPTEUR, MEM JUSQU'A 8 MO AUTOBOOT 3 000 F EL : 78.60.69.13. APRES 20H CLICK ! SOUS GARANTIE 9 MOIS CLICK !

VDS BARETTE RAM 32 BITS 60 NS SIMM 4 MEGA : 2 000 F TEL HB : (1) 42.31.36.18.

ECH AUDIOMASTER 4, DEMOMAKER (ORIGINAUX) CH. AMOS + DOC FRANCAIS VDS ACTION REPLAY 2 : 450 F ROUAULT P 38 RUE HENRI MARTIN 76100 ROUEN.

VDS IMPRIMANTE COMMODORE MPS 1500 COULEUR, TB ETAT, VENDUE 1 500 F A DEBATTRE, TEL : 41.66.80.04. (APRES 18 H).

ACH SCANNER A MAIN 400 DPI/64 TONS DE GRIS + DIGITALISEUR STEREO MK2 EN BON ETAT ET A BAS PRIX : FAIRE OFFRE TEL : 85.48.04.14. (APRES 19 H).

VDS JEUX ORIGINAUX AMIGA DE 60 A 150 FRANCS. DEMANDER LISTE A PASCAL AU 31.90.93.70. LE SOIR OU WEEKEND.

VDS CARTE PC/XT POUR AMIGA 2000 NEUVE JAMAIS SERVIE (DOUBLE EMPLOI) + LECTEUR + DOCS + LOGICIELS 1 900 F A DEB. TEL : 67..47.59.14. LE SOIR.

VDS RAM 51000 (1MEG X 1) POUR EXT MEMOIRE AMIGA OU PC 450 F POUR 2 MEG CHERCHE DRIVER POUR IMPRIMANTE CANON BI300 TEL : (1) 60.14.68.93.

VDS IMPRIMANTE COULEUR XEROX 4020 REVISEE OCT 91 TBD + ENCRES + PAPIER + TRANSPARENTS + DRIVER LE TOUT : 5 000 F. TEL : (1) 42.81.12.86. (REPONDEUR).

VDS HOT NEWS (JEUX, UTILITAIRES, DP...) A PRIX MODIQUE. ENVOYER ENVELOPPE TIMBREE POUR LISTE. STEPHANDE CARRE 12, RUE DE COLMAR 59290 WASQUEHAL.

VDS LOGICIELS SUR AMIGA. GUILLERM LOIC 7 SENTIER DES ROOSAIRES 93380 PIERREFITTE OU TELEPHONER AU 48.23.20.65. LOIC.

VDS DISQUE DUR 40 MEGA AVEC CARTE CONTROLEUR POUR AMIGA 2000 POUR 2500 F PORT COMPRIX TELEPHONEZ AU 43.50.87.43.

VDS ACTION REPLAY MKII POUR A2000 CAR ACHT CARTE ACCEL. ETAT IMPEC. DOC FRANC. VALEUR 700 F, VENDU 400 F D. JANER 23 BD DES ECOLES 31370 RIEUMES.

VDS REVUES AMIGA NEWS TECH N°21 A 29 + 30 ET 31 A PARAITRE : 250 F, PAYE FRAIS DE PORT. CONTACTER CHRISTOPHE AU 60.80.12.30. CAUSE VENDU MON A500.

VDS TUEUR DE VIRUS SADDAM/CCCP/BGS9 30 F. TEL : 40.85.91.48.

VDS EXTENSION MEMOIRE MICROBOTICS 4/8 MO : 2 000 F (AU LIEU DE 2 700 F) SOUS GARANTIE DANIEL RAMOS AU 48.82.42.79. (VAL DE MARNE 94).

VDS CARTE ACCELERATRICE POUR A2000 CARTE 68020 + 2 MO RAM EXT A 4 M : 3 600 F. TEL : 75.55.60.65. LE SOIR.

VDS ATARI PORTFOLIO + CARTE 128 KO + INTERFACE PARALLELE, ETAT NEUF, PRIX : 3 000 F A DEBATTRE. TEL : 66.78.60.80. DE 18H A 20H.

VDS POUR A2000 EXTENSION MEMOIRE 2 MO EXTENSIBLE A 8 MO SOUS GARANTIE 1 000 F. TEL : 48.20.22.84. OU 34.21.56.13 APRES 20H. (FREDERIC).

VDS HAND SCANNER GOLDEN IMAGE : 1 500 F ET 1 IMPRIMANTE STAR NB 124 - 10 + BAC F/F : 1 500 F LE TOUT EN PARFAIT ETAT. TEL : 47.08.43.28.

VDS IMPRIMANTE DESKJET, AMIGATEX ET DRIVER HP, LECTEUR EXTERNE, MASTER SOUND, SCULPT 3D, DIRECTOR, AMOS, LATTICE C. PRIX ATTRACTIFS : 67.65.09.07. (19 H).

VDS UNE TABLETTE GRAPHISCOP + DOC ET PRG 500 F, GRAND PRIX 500 II 100 F TOUT CECI POUR AMIGA 500 OU 2000 TEL : 77.20.75.91. M. DE SOUZA MAURICE.

VDS HD A590 + 2 MEG AVEC DISC SCSI 20 MG GARANTIE + DKS : 3 000 F. STAR LC10 COUL. + RUBAN N/B NEUF + RAME PAPIER 100 FLS : 1 300 F + PORT TEL : 90.74.09.27.

VDS CARTE COMMODORE PC-XT (100% COMPATIBLE) AVEC SON LECTEUR 5 POUCES 1/4, SA LOGITHEQUE, ET DES LIVRES (GW, BASIC, MS-DOS...). PRIX : 2 000 F A DEBATTRE. TEL : 38.31.04.88. (LOIRET). DEMANDEZ CEDRIC.

VDS PROG-FAX-SSTV POUR EMIS-RECEP. PRESSE-AMATEUS-METEO-AVEC INTERFACE DECODAGE AMIGA ET FAX PC : 700 F. DIGIT-VIDEO-COULEURS : 700 F. TEL : 61.74.30.18.

VDS POUR 2000 CARTE XT + EXT 640 KO + LECTEUR + 2 PORTS SERIE + 1 PARAL + MODEM V23 OLITEC + CARTE EGA : 1 500 F, TEL : 16 (1) 46.56.92.06. REPONDEUR.

ECH NORDIC POWER CONTRE LECTEUR DE DISQUETTES POUR A500, TEL : 44.40.25.36.

VDS IMPRIMANTE MPS 1230 + CABLE 1 200 F LOGICIEL SUPERBASE PERSO 200 F, DELUXE PAINT 2 : 150 F, IMPERIUM 100 F. TEL : 47.74.97.28. DEMANDER JOEL (A PARTIR DE 18 H).

ACH LECTEUR DE DISQUETTES COMMODORE SFD 1001 5"1/4 OU AUTRE LECTEUR COMPATIBLE AVEC COMMODORE 4032-32 N. ACHETE BON PRIX TEL 64.47.22.63. M. BAS.

VDS ATONCE + (EMUL PC 286) SG. 2 000 F. TEL : 47.26.56.39. MARDI-VENDREDI ET DIMANCHE UNIQUEMENT.

VDS CARTE ACCELERATRICE 68030 CADENCE 25 MHZ, GARANTIE UN AN, POSSIBILITE 68881 OU 68882, RAM 32 BITS, 2 700 F, DEMANDEZ DIDIER AU 43.99.50.63.

CONTACTS

CH LE NUMERO 1 DE COMMODORE REVUE. PATRICK DELIAS, 10 RUE DE LA PRELE, 45600 SULLY S/LOIRE. TEL : 38.36.50.84. (HEURES REPAS).

CLUB SUISSE DIFFUSE PLUS DE 2000 DISKS DP (FISH, AMOS, ETC) JUSQU'A 2/10 FF LE DISK. CATALOGUE SUR DISK GRATUIT A ONLY WAY BP 78 2822 COURROUX.

DEUX SERVEURS MINITEL AMIGA A VOTRE DISPOSITION : POUR LES CONFIRMES, MC2 : 34.19.98.49. (12H-24H) POUR LES DEBUTANTS, KENNEDY : 49.81.74.98. (20H-23H).

JH 24 ANS SPECIALISTE AMIGA, HARD ET SOFT, AYANT EXPERIENCE EN (VAO-PAO-SGBD, INFOGRAPHIE 2D 3D, MULTIMEDIA) CHERCHE EMPLOI SUR 38, 67,75, OU TTE REGION. LIBRE DE SUITE. OLIVIER DUPRESSOIR. TEL : 86.51.03.91.

APPRENEZ A CODER EN AMOS EN PLUS UNE MESSAGERIE SUR DISQUETTE CODER EN AMOS PAR LE GROUPE MGM TIMMER D 2 RUE DE SIMBACH 57520 ALSTING.

ASSOCIATION DE FORMATION CHERCHE PERSONNES COMPETENTES EN ANIMATION (DPAINT, ETC) POUR PROJETS VIDEO. TOUT AGE. REMUNERATION. TEL : 48.51.95.90.

HELP ! MA DISQUETTE N° 3 DE PERSONNAL NIGHTMARE EST SCRATCHEE J'EN CHERCHE UNE COPIE CONTRE LOGICIELS DP OU AUTRES. MERCI. TEL : (16-1-39.53.25.61.

CH PERSONNE SERIEUSE INTERESSEE PAR COMPTABILITE/GESTION SUR AMIGA POUR EVALUATION ET MISE AU POINT DEFINITIVE DE LOGICIELS. TEL : M. A. DUNIS 71.08.66.36.

VDS AFFAIRE A SAISIR LOGICIELS ORIGINAUX NEUFS (BOITE + DOCS) LISTE SUR DEMANDE M. IKHLEF 20 TER ALLEE DES MELEZES 88380 ARCHES. TEL : 29.32.76.58.

AUTEURS DE JEUX ET EDUCATIFS (ADI, BARGOW ATTACK) CHERCHENT CONTACTS DE PROGRAMMEURS EN AMOS (QU'ON PRATIQUE EGALEMENT). CLAUDE AU 43.63.44.98.

CH IMAGES DE PLANTES SUR DISQUETTES : ARBRES, FLEURS, ETC, VIDOE EVENTUEL. AMI ET GA SI VOUS SAVEZ OU TROUVER G. GROSJEAN 42720 BRIENNON. TEL : 77.69.96.22.

CH POUR AMIGA TOUTES INFORMATIONS SUR LA SAUVEGARDE DE DONNEES SUR BANDE MAGNETIQUES POUR DISQUE DUR OU DISQUETTE ET ACH. BARETTES SIMMS VIERGES. RECHERCHE RENSEIGNEMENTS DIVERS SUR LES UTILITAIRES ! TEL : 32.36.95.94. (20H).

LA TOUTE NOUVELLE VERSION V1.2B DE PCQ LE COMPILATEUR PASCAL DU DP VIENT D'ETRE TRADUITE EN FRANCAIS. ENCORE + COMPLET ET PUISSANT, DISPO. POUR 100 F LES 3 DISKS PRETS A L'EMPLOI, ENVOI RAPIDE COMPRIS. LES 4 VOLUMES DE LA VERSION FRSE DU C MANUAL TOUJOURS DISPO. POUR 40 F PAR DISK OU 150 F LES 4. HAMMOUCHE SERGE 3 RUE ANATOLE FRANCE 13220 CHATEAUNEUF LES MARTIGUES.

LA VERSION FRSE DU HARDWARE REFERENCE MANUAL" POUR 100 F LES 2 DISKS (ENVOI RAPIDE INCLU). SOYEZ PLUS NOMBREUX POUR POURSUIVRE LES TRADUCTIONS. TTES LES FISH JUSQU'AU 600 DISPO. POUR 25 F PAR DISK. HAMMOUCHE SERGE 3 RUE ANATOLE FRANCE 13220 CHATEAUNEUF-LES-MARTIGUES.

REQUI

Messieurs, possédant un Amiga 500 depuis les fêtes de fin d'année et un synthétiseur D5, un ami m'a conseillé le séquenceur MIDI Bars & Pipes. Après deux mois de travail, je n'ai pas trop progressé... Je souhaite donc acheter le guide permettant d'utiliser ce logiciel, sinon indiquez-moi comment je peux enregistrer plusieurs instruments différents.

Thierry Metge, Aix en Provence

Bars & Pipes est effectivement le meilleur séquenceur MIDI existant pour l'Amiga, et plus particulièrement dans sa version "Professional". Cela dit, à la lecture de votre lettre, il semblerait que vous ne possédiez pas une version "officielle" (ou bien le chien a-t-il mangé le mode d'emploi ?). Je vous rappelle qu'il s'agit là d'un logiciel du commerce, protégé par les lois sur le copyright, et dont la copie est illicite... Il n'existe pas de mode d'emploi vendu séparément. Le seul moyen de vous le procurer consiste donc à acheter le logiciel original, ce que nous ne saurions trop vous conseiller de faire, le plus rapidement possible.

Lecteur de votre revue depuis sa naissance, je viens vous dire ma déception de vous voir abandonner la rubrique jeux. Bien sûr, j'utilise, pour la gestion de mon club de tennis, des logiciels de bureautique comme Excellence! ou SuperBase, qui sont faciles d'accès et bien traduits, mais la plupart de vos articles me passent bien au-dessus de la tête, car je suis un débutant chronique. Mon allergie à la langue anglaise me rend bien incapable d'utiliser la multitude de DP, achetés souvent sur vos conseils. Aussi, il m'arrive fréquemment d'utiliser mon Amiga pour jouer seul avec mes enfants et petits-enfants. C'est pourquoi je regrette beaucoup Commodore Revue, avec ses analyses de jeux par tableau. Bien sûr, il m'arrive d'acheter "Tilt" ou "Génération 4", mais je trouve ces revues multi-machines très dispersées et trop dépendantes de leurs annonceurs. Aussi, je rêve d'une revue Amiga ayant 1/3 de "hard" (pour suivre les évolutions de la machine), 1/3 pour les débutants (bravo pour les initiations !) et 1/3 de jeux (beaucoup sont géniaux). Il me semble qu'une telle répartition serait une juste représentation des possibilités de la machine et de l'intérêt des lecteurs potentiels. J'espère que nous serons assez nombreux à vous écrire pour faire évoluer Amiga Revue en ce sens.

Jean-Pierre Jurdieu, Nogent-le-Roi

La disparition progressive de la rubrique jeux nous a déjà valu quelques courriers, certains enthousiastes, et d'autres plutôt critiques...
Il nous est en fait apparu que la modeste pagination d'Amiga Revue pouvait être employée à montrer les facettes et centres d'intérêt de l'Amiga que l'on ne retrouve pas ailleurs. Les jeux sont en effet traités beaucoup plus efficacement par les revues spécialisées, dont celles que vous citez, malgré leur diversification multi-machines. En ce qui nous concerne, les pages ainsi "récupérées" nous permettent de développer le côté moins ludique de l'Amiga : graphisme 2D et 3D, musique, bureautique... Il est difficile de contenter tout le monde, et nous sommes conscients du fait que ce choix peut décevoir quelques lecteurs. Nous espérons cependant que l'Amiga n'est pas pour eux une simple console de jeux... C'est en tout cas ce que nous essayons de leur démontrer.

Souhaitant acquérir un ordinateur d'ici peu, j'hésite entre un Atari 1040 STE et un Amiga 500 Plus. Pourriez-vous m'indiquer objectivement ce qui les différencie et les avantages de l'Amiga par rapport à l'Atari, du point de vue graphisme et son ?

Eric Bouillard, Condé sur Noireau

Ah, l'éternel problème qui revient (quel ordinateur choisir ?). La réponse reste toujours la même : tout dépend de l'utilisation que vous souhaitez en faire. Car si dans le domaine du jeu, l'Atari 1040 STE et l'Amiga 500 Plus se valent, il n'en va pas de même dans d'autres domaines, comme la musique, le graphisme, la bureautique...
Ainsi, l'Atari reste le maître incontesté, malgré la montée en flèche de l'Amiga, de la musique MIDI. Le son dit "interne" (c'est-à-dire utilisant directement la puce sonore) des deux machines se valent.
Côté graphisme cependant, c'est l'Amiga qui l'emporte, avec non seulement des modes graphiques plus puissants (écran PAL, mode entrelacé, 4096 couleurs utilisables simultanément...) mais également des logiciels plus adaptés.
En bureautique, on remarque une logithèque plus développée pour l'Atari, mais qui présente l'inconvénient majeur de n'être réellement utilisable qu'avec un moniteur monochrome. Les mauvaises langues rétorqueront que pour l'Amiga, une carte Flicker-Fixer et un moniteur multisync ne seront pas de trop non plus...
Sincèrement, notre avis est que les deux machines se valent globalement. Cependant, l'avantage évident de l'Amiga est sa "jeunesse" par rapport à l'Atari : alors que ce dernier arrive poussivement en fin de carrière, l'Amiga a encore de beaux jours devant lui.

Je suis en pleine détresse et vous demande donc quelques conseils, qui me seront fort utiles.
- Je possède un Amiga 500 étendu à 1 Mo et un digitaliseur sonore. Mon problème est le suivant : je n'arrive pas à digitaliser sur toute la mémoire disponible, seulement sur la moitié (par exemple, avec AudioMaster, j'ai 800 Ko libres, mais seulement 420 pour digitaliser). Je pense que cela provient de la différence entre la mémoire Fast et la mémoitre Chip, n'est-ce pas ?
- J'ai aussi en ma possession un PC (PS/2 d'IBM) et je n'arrive pas à charger sur le PC avec DPaint, des images IFF de plus de 16 couleurs en provenance de l'Amiga. Que faire ?
- Enfin, j'ai une imprimante Canon BJ10e et mon Amiga ne veut plus imprimer (pour une image par exemple, il n'imprime que des caractères ASCII ne signifiant rien). Je pense que cela provient du port parallèle, car j'ai essayé plusieurs imprimantes et plusieurs drivers, mais sans résultat. D'autre part, il marche avec le digitaliseur. D'où cela peut-il donc provenir ?
Voilà, je vous ai posé toutes mes questions, j'espère que vous y trouverez les réponses. En attentant, je souhaite une longue vie à Amiga Revue, qui s'améliore de mois en mois. Au fait, j'attends toujours (avec impatience) la disquette d'accompagnement du magazine, prévue dans Amiga Revue numéro 39 (décembre 91) pour le mois de Janvier...

Fabrice Clari, Carros

Vous avez vu juste : AudioMaster, ainsi que tout autre digitaliseur, ne peut utiliser que la mémoire Chip pour enregistrer et travailler les sons. Rappelons que cette mémoire est la seule disponible pour les coprocesseurs spécialisés de l'Amiga, qui ne peuvent utiliser la mémoire Fast, réservée au micro-processeur central, en l'occurence, le 68000.
Pour les images IFF, tout dépend de l'adapteur graphique dont votre PS/2 dispose. S'il s'agit d'un adapteur EGA, comme il semble que ce soit le cas, il est normal que vous ne puissiez afficher plus de 16 couleurs et vous devrez convertir vos images dans ce format avant de les charger.
Enfin, concernant l'imprimante Canon BJ10e : il est de notoriété publique que le driver officiel de Commodore pour cette imprimante est bogué. Il en existe par contre un "sain" dans le domaine public, dans la

collection Fred Fish, si ma mémoire est bonne. J'écarterais la thèse du port parallèle grillé, du fait même que votre digitaliseur fonctionne correctement.
La disquette ? Nous l'avons surnommée "la disquette d'Abboville" : elle rame un peu, mais elle finira bien par arriver...

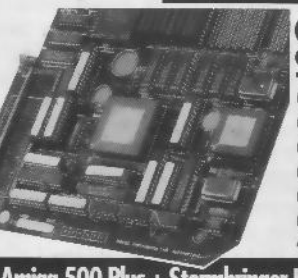
J'ai pu lire dans le précédent numéro d'Amiga Revue, les déboires d'un lecteur avec une unité SCSI. Sa peine aurait pu être atténuée s'il avait réalisé lui-même son cordon (50 F environ). Je me permets donc de vous fournir les informations nécessaires à la réalisation d'un tel cordon. J'ai déjà adressé un courrier à l'Amiga NewsTech, pour donner à votre journal des informations intéressantes sur le fonctionnement de l'Amiga. J'espère que vous saurez l'utiliser intelligemment dans votre revue.

Interface SCSI (Small Computer Systems Interface)
Norme ANSI X3T9.2

Brochage des signaux véhiculés sur le Bus SCSI

N° Broche	Désignation du signal	
2	DB (0)	
4	DB (1)	
6	DB (2)	
8	DB (3)	Données
10	DB (4)	
12	DB (5)	
14	DB (6)	
16	DB (7)	
18	DP	Parité (impaire)
20	GROUND	
22	GROUND	
24	GROUND	
26	TERPWR	Fourniture courant pour circuit terminaison
28	GROUND	
30	GROUND	
32	ATN	Attention
34	GROUND	
36	BSY	Bus occupé
38	ACK	Accusé de réception
40	RST	Ré-initialisation
42	MSG	Message
44	SEL	Sélection
46	C/D	Commande/Donnée
48	REQ	Demande
50	I/O	Entrées/Sorties

Toutes les broches impaires sont reliées à la masse.
Définition des signaux :
BSY (Busy) : indique que le bus est occupé.
SEL (Select) : utilisé par un initiateur (ou une cible) pour sélectionner une cible (ou un initiateur).
C/D (Control/Data) : émis par la cible, qui indique la nature des données véhiculées sur le Bus (commande ou données).
I/O (Input/Output) : émis par l'initiateur, qui désigne le sens de transfert des informations véhiculées sur le Bus. Ce signal est également utilisé pour différencier les phases de sélection ou de re-sélection.
MSG (Message) : émis par un initiateur pendant la phase Message.
ACK (Acknowledge) : émis cette fois-ci par l'initiateur, il indique que celui-ci a bien reconnu la commande de transfert de données.
ATN (Attention) : émis par l'initiateur pour indiquer la condition Attention.
RST (Reset) : indique la condition Reset (remise à l'état initial).



DCTV PAL 4990 F

MicroPunch

ATonce Amiga (A500) 1390F
ATonce Amiga Plus 16 MHZ 2450F

Cartes accélératrices 68030 STORMBRINGER - H 530

68030-24 + 2 Mo RAM	7900 F
68030-24 + 68882-24 + 2 Mo RAM	8900 F
68030-24 + 68882-24 + 4 Mo RAM	9600 F
68030-24 + 68882-24 + 8 Mo RAM	11600 F
68030-50 + 68882-60 + 4 Mo RAM	15900 F
68030-50 + 68882-60 + 8 Mo RAM	17900 F
4 Mo RAM	2490 F

Amiga 500 Plus + Stormbringer H530-24/24/4 Mo + Imagine VF 1.1
La meilleure alternative - Le meilleur rapport qualité-prix 15280 F 13900 F

COMPATIBLES : Pour A500, A500 + et A2000 (à enficher).
ECONOMIQUES : Pas besoin d'acheter d'extension mémoire. La RAM 32 bits (jusqu'à 8 Mo sur la carte) est totalement compatible en mode 68000.
EVOLUTIVES : Mise à jour 24 à 50 Mhz par simple échange des processeurs non soudés.

IMAGINE *Le "MUST" en image et animation de synthèse professionnelles.*
IMAGINE 1.1 - Version américaine 1790F - Version française 2690F
IMAGINE 2.0 - ENFIN DISPO - Version américaine 2690F - française 3890F
Personnalisation totale de votre environnement. Brouillard, fumée, flammes, texture dans la texture, cohabitation de faces lissées et non lissées, conversion des fontes AmigaDos en fontes 3 D. Environnement Mapping animé style Terminator II. Effet table lumineuse (visu de l'image précédente par transparence) et beaucoup d'autres choses encore. Imagine 2.0 pilote directement le DCTV, la fireCracker (bientôt) et Bars and Pipes Professional (son).
MISE A JOUR (1.1 - 2.0) ✆ Les versions françaises sont fournies avec un manuel vidéo VHS de 3 heures "IMAGINE - Visite guidée", 6 disquettes de textures et 6 disquettes d'objets.
HOTLINE IMAGINE : tous les jeudis de 18 h 30 à 21 h (Tél. 56 79 22 69).

NOUVEAU : stages de formation IMAGINE - Images numériques - Infographie 2D/3D. Niveau : initiation ou professionnel. Téléphonez au 56 58 14 00

SNAPSHOT PRO 6990 F - SNAPSHOT STUDIO 14900 F
Du jamais vu dans la digitalisation couleur temps réel

DEMO
DISQUETTE DEMO (4 timbres à 2,50 F)

EXTENSIONS MEMOIRE

AMIGA 500		AMIGA 500 +		AMIGA 1000		AMIGA 2000		AMIGA 3000	
512 Ko	350F	1 Mo	620F	2/8 Mo	1990F	2/8 Mo	1290F	1 Mo	690F
2Mo	1250F	2Mo chip RAM		8/8 Mo	4490F	4/8 Mo	1990F	4 Mo	2490F

Extension 2 Mo extensible à 8 Mo pour Amiga 500. Boîtier externe compact à enficher simplement - 1890F

DISQUES DURS

AMIGA 500		AMIGA 2000	
Quantum 52 Mo externe	3290F	Quantum 52 Mo + contrôleur	2990F
Quantum 105 Mo externe	4190F	Quantum 105 Mo + contrôleur	3990F
Cartouche SyQuest	590F	Lecteur SyQuest interne 44 Mo	3990F

NOUVEAU : Carte Kickstart 280 F - Change Kickstart + ROM 1.3 550 F
ROM Kickstart 2.0 ✆

Flicker MultiVision 500 1790 F
Flicker MultiVision 2000 1690 F
Flicker MultiVision 500 ou 2000 + Moniteur couleur Super VGA 4490 F

TEL : 56 58 14 00 - FAX : 56 58 25 36

Envoyez votre bon de commande sur papier libre accompagné de son règlement à : MICROPUNCH - Barbat - 33480 LISTRAC MEDOC. Indiquez votre nom, prénom et adresse complète, ainsi que la liste, la quantité et le prix des produits que vous désirez recevoir. Frais de port : 40 F. Disques durs et moniteurs : 150 F. Contre-remboursement : + 40 F.

REQUESTER

DB (7-0, .P) : ces 9 signaux (huit de données et un de parité) constituent le Bus de données. La ligne 7 véhicule le bit de poids fort mais, pendant la phase d'arbitrage, indique la priorité la plus élevée. Inversement, le bit de poids faible est véhiculé par la ligne 0, ainsi que la priorité la plus faible. la ligne DB.P (optionnelle) indique une parité impaire. Cette ligne n'est pas significative pendant la phase d'arbitrage.
REQ (Request) : émis par la cible pour signaler qu'une demande de transfert de données à été effectuée.

Gabriel Grange, La Verpillière

Je ne dirai qu'un mot : merci.

Je suis actuellement en possession d'un Amiga 500, doté d'une extension de mémoire 512 Ko et j'ai quelques questions :
- Comment puis-je transformer mon A500 en A2000 ou en A3000 ?
- Est-ce que DPaint IV fonctionne sur A500 avec 1 Mo ?
- Qu'est-ce qu'un "Amiga standard" : un A500 ou un A2000 (cf. la pub DCTV, fin du numéro 42) ?
Merci d'avance.

Frédéric Schoenahl, Saint Genis Pouilly

On ne "transforme" pas un A500 en 2000 ou 3000... On peut simplement le "gonfler" (extension mémoire, disque dur, carte accélératrice...).
Deluxe Paint IV, comme ses trois prédécesseurs, fonctionne parfaitement bien sur tout Amiga ayant au minimum 1 Mo de mémoire. Ceci inclut évidemment l'A500.
Un "Amiga standard" est tout simplement un Amiga tel qu'on le trouve dans le commerce, c'est-à-dire sans aucune extension, peut importe son modèle. Il va de soi que si l'Amiga en question possède une quelconque extension, elle ne gênera absolument pas l'utilisation du DCTV, bien au contraire !

Je vous écris pour vous demander des renseignements sur les cartes PC. J'ai un Amiga 500 équipé d'1 Mo et j'aimerais pourvoir utiliser dessus des logiciels semblables à ceux de mon lycée : DAO, CAO, PM, PM+... et des jeux. Je voudrais savoir si cela vaut le coup d'acheter une carte PC et si oui, laquelle ? J'ai peur également qu'en achetant une carte PC, je sois obiligé de dire au revoir à mon extension 512 Ko.
J'aimerais aussi acheter à moindre prix :
- un lecteur externe 3"1/2 (le PC 880B) ;
- 100 disquettes 3"1/2 à moins de 3 F pièce avec une boîte de rangement ;
- une souris infra-rouge à moins de 390 F (et de bonne qualité !).
Tout cela sans payer quatre fois les frais de port ! Si vous avez une solution à ce problème...

Kerloye

Les cartes PC pour Amiga 500 sont au nombre de deux : KCS PowerBoard et ATOnce (éventuellement version Plus). Elles remplacent toutes deux l'extension 512 Ko, dans la trappe sous l'appareil. Ces cartes sont faites pour une utilisation simple et occasionnelle d'un PC, et ne peuvent prétendre égaler un clone IBM quelqu'il soit. Notamment, l'émulation des différents modes graphiques du PC est plutôt "légère", en tout cas insuffisante pour la DAO et les jeux. Ces cartes s'adaptent beaucoup mieux à des logiciels de bureautique, tels dBase d'Ashton Tate, ou Sprint de Borland.
Pour ne pas payer quatre fois les frais de port, le plus simple est encore... de trouver une boutique qui vende tous les articles que vous désirez ! A vous de chercher.

Monsieur, étant professeur de sciences physiques, je suis, avec quelques collègues, à l'origine de l'intégration de l'Amiga dans mon établissement. Nous avons déposé un projet il y a deux ans, dans le but d'atteindre localement les objectifs du plan IPT (Informatique Pour Tous), mais en se passant des Thomson MO5 et en misant sur du sérieux : des Amiga 2000. Nous disposons actuellement d'une salle "élèves" équipée de 13 Amiga 2000/XT et d'une salle "professeurs" contenant un A2000/AT et un 386SX. Notre projet est en bonne voie : équipement presque complet, formation initiale du personnel (40 collègues), utilisation pédagogique des logiciels... Tout ceci pour dire que nous suivons de près l'actualité de l'Amiga.
Nous avons donc repéré courant décembre et dans votre revue, l'annonce de l'Amiga New Year Conference à Nesle-la-Vallée. Cette annonce précisait qu'il y aurait la participation de plusieurs distributeurs importants du monde Amiga (Essonne Mailing, Avancée...). On pouvait donc s'attendre à des démonstrations de logiciels et à des informations récentes.
Nous avons été deux à faire le déplacement, séparément d'ailleurs, et avons été plus que déçus ! Dans la "grande salle" du foyer rural de Nesle-la-Vallée, de très nombreux "accros" de l'Amiga, ayant apporté leur machine, participaient à une grande messe non-stop dont le rituel nous a échappé. Dans la petite salle, nous trouvions quelques 2000 et 3000 (4 ou 5) et un CDTV. Les logiciels tournant sur les Amiga étaient surtout des logiciels de dessin et de PréAO (Scala, AmigaVision, 3D, etc.). Nous souhaitions voir tourner des softs que nous envisageons d'acheter, comme PageSetter II, SuperBase IV, CanDo, etc. Quand j'ai demandé une démonstration de CanDo, je me suis senti dans la peau du gêneur : j'ai eu droit à 3 ou 4 minutes de vifs déplacements de la souris pour pointer quelques boutons... Puis j'ai posé la question d'une éventuelle version française (indispensable en milieu éducatif), c'est tout juste si l'on ne m'a pas suggéré d'améliorer mon anglais !
Echaudé et constatant l'absence des logiciels qui m'intéressaient, je suis resté quelques instants de plus à regarder les démos de Scala et d'AmigaVision, puis ai regagné mes pénates. Une collègue qui s'y était également rendue, m'a déclaré avoir eu l'impression de déranger une secte d'initiés n'acceptant pas en son sein l'utilisateur profane.
Quand y aura-t-il en France un salon dédié à l'Amiga et à toutes ses applications : bureautique, éducatifs, graphisme, vidéo, musique, etc., digne de ce nom, et où l'accueil attentif du grand public sera une priorité ? Que font Commodore France et ses distributeurs pour promouvoir efficacement l'Amiga en milieu éducatif, comme en Grande-Bretagne, par exemple ?
Nous croyons à l'Amiga et localement, en faisons sa promotion. Notre voeu pour cette année 92 serait de constater de la part de Commodore France, les effets d'une politique considérablement plus volontariste dans de nombreux secteurs, et en particulier celui de l'éducation.
PS : Nous pouvons signaler, pour "mettre de l'eau à notre moulin", les articles de Frédéric Potier sur l'école Brassart et de Tenoil sur le "World of Commodore Show" (Amiga Revue n°41), et celui de Dominique Bodin (logiciels, rigueurs, rumeurs... dans Amiga Revue n°42) qui encouragent les utilisateurs d'Amiga à faire du "bouche à oreille", mais oublient de stimuler Commodore France...

Yves Martin, Sens

Sans commentaires...

Je voudrais vous faire part d'un problème que je rencontre depuis quelque temps avec mon A500. Les symptômes sont les suivants :
- le clavier se bloque ;

- la LED Caps Lock clignote ou reste allumée, mais ne répond plus ;
- encore pire, le clavier émet un Reset (c'est assez gênant quand on programme !).
Pourriez-vous m'aider et me dire ce qu'il faudrait changer ou tester dans le circuit clavier ? Je suppose que cela vient du clavier, les symptômes correspondant à ceux décrits dans "La Bible de l'Amiga".
Par ailleurs, la carte ATOnce 16 MHz émule-t-elle le VGA couleur ? Est-ce que le logiciel de CAO électronique Orcad accepte de tourner ?

Thierry D. Les Pennes Mirabeau

La panne ne provient pas forcément du clavier en lui-même, mais peut-être du CIA 8520 (le fameux CIA-A). Seuls des tests poussés pourraient le confirmer.
La carte ATOnce Plus émule les modes EGA et VGA monochromes, sans avoir besoin d'un quelconque Flicker Fixer. Si celui-ci est toutefois présent, l'ATOnce Plus n'en sera évidemment que plus performante... Sans pouvoir confirmer qu'OrCad tourne sans problème, nous ne voyons pas ce qui pourrait l'en empêcher. Notez que l'ATOnce Plus possède un emplacement pour un coprocesseur mathématique de type 80C287-12, qui ne sera non plus pas de trop.

Ayant eu pour Noël un Amiga 500 Plus et le "Grand Livre de l'AmigaBasic", et désirant apprendre le Basic sur l'Amiga, je suis étonné de ne pas l'avoir trouvé avec mon Amiga 500 Plus ! J'ai lu dans le "Grand Livre de l'AmigaBasic" que je devrais avoir la disquette Extras 1.3, mais malheureusement, je n'ai que la disquette Extras 2.04, et l'AmigaBasic ne figure pas dessus.
J'ai demandé à mon revendeur, mais il ne peut pas l'avoir. J'aimerai savoir où je pourrais me procurer la disquette Extras 1.3 contenant l'AmigaBasic.

Franck Cauchon, Venou en Sologne

L'AmigaBasic a été abandonné par Commodore depuis la version 1.3.2 du Workbench. Sans vouloir remuer le couteau dans la plaie, il faut convenir que ce langage était loin d'être réellement performant... Pour vous le procurer, il vous faudra repérer, parmi vos relations, quelqu'un possédant un "ancien" Amiga (version 1.3, donc) et copier sa disquettes Extras. Permettez-nous cependant de vous conseiller d'autres langages Basic pour Amiga, autrement plus performants : le GfA-Basic (édité en France, et en français !, par Micro-Application) et le HiSoft Basic, pour ne citer que ces deux-là.

Voilà qui termine notre rubrique Requester, particulièrement fournie ce mois-ci. Nous ne nous quitterons pas sans vous rappeler l'adresse à laquelle nous écrire (par pitié, ne téléphonez pas !) :

Amiga Revue - Requester
5, rue de la Fidélité
75010 Paris
France

COMREV
NOUVEAUTES !

COMREV 10 (Démos 1)	– Trackers, Overdose, Coma, Tretracopy
COMREV 11 (Sond 2)	– Protracker, Noisetracker, Soundtracker, Startracker, Multiripper, Tetracopy
COMREV 12 (Sond 3)	– 8 Modules de musiques digitalisées pour la disquette Comrev 11
COMREV 13 (X)	– Party Games interdit aux moins de 18 ans
COMREV 14 (Graph. 2)	– Mande1 Mountains + Julia.pal Alice : Animation pfx (1mega min)
COMREV 15 Amiga Revue N° 37	– Images : montre, Croquis requester, Scènes Sculpt et Turbo Silver
COMREV 16 Amiga Revue N° 38 Vol. 1	– Images : Bateau, F40 Scènes Sculpt et Turbot Silver DropShadow, Zoomwindows
COMREV 17 Amiga Revue N° 38 Vol. 2	– Superbase : application DeluxePaint 4 : Images Iconmaster
COMREV 18 Amiga Revue N° 39	– Images : Avion, Surprise 2d Scénes Sculpt et Turbo Silver
COMREV 19 Amiga Revue N° 40	– Images : Clalet, plus 2 supplémentaires Scènes Sculpt et Turbo Silver
COMREV 20 Amiga Revue N° 41	– Images : Helico et satellite Scènes Sculpt satellite – Scènes Turbo Silver : Satellite
COMREV 21 Amiga Revue Démos 2	– Contient : Joyride Outland – Reno.
COMREV 22	– Utilitaires Graphiques 1 – Mandel Adventure Kit – Fractal 3D
COMREV 23 Amiga Revue 42	– Images : – Hélicos : Ecureuil, Supercopter, – Joystick Scènes Sculpt : Joystick – Arexx – Correcteur Arexx Scène Turbo : Joystick
COMREV 24	– Utilitaires Graphiques 2 : – Cryoutils – T.A.P. Démo – Abridge
COMREV 25	– Workbench Gadgets – Une foule de surprises !
COMREV 26	– Directory Images : 8 rendus d'images – Scène Sculpt : Scènes correspondant aux images

BON DE COMMANDE à adresser à :
Commodore-Revue VPC, 16, quai J.-Baptiste Clément, 94140 Alfortville

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : .....Ville : .....

Je désire recevoir les titres suivants au prix unitaire de 39 F + Frais de port = 8 F – Etranger, DOM/TOM + 10 F.

Numéro	Nombre	Numéro	Nombre
COMREV 1		COMREV 14	
COMREV 2		COMREV 15	
COMREV 3		COMREV 16	
COMREV 4		COMREV 17	
COMREV 5		COMREV 18	
COMREV 6		COMREV 19	
COMREV 7		COMREV 20	
COMREV 8		COMREV 21	
COMREV 9		COMREV 22	
COMREV 10		COMREV 23	
COMREV 11		COMREV 24	
COMREV 12		COMREV 25	
COMREV 13		COMREV 26	

Ci-joint un chèque de.....F (libellé à l'ordre de Commodore Revue)

ABONNEZ VOUS

Vous bénéficiez de :

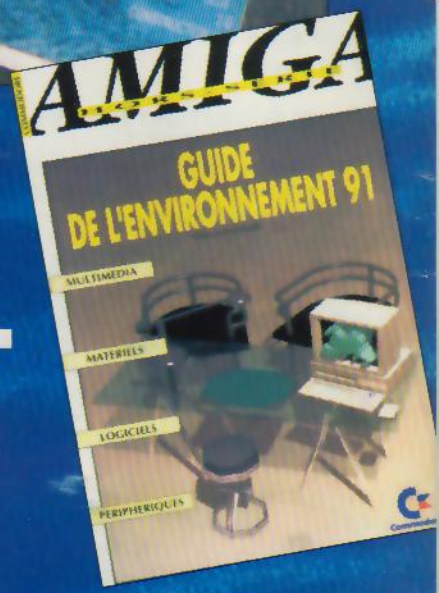
- un numéro **gratuit**
(11 numéros pour le prix de 10) !

+ une reliure **gratuite !**

+ une petite annonce **gratuite !**

+ **le guide de l'environnement**

+



BON DE COMMANDE – ABONNEMENT A REMPLIR (OU UNE PHOTOCOPIE) TRES LISIBLEMENT ET A ENVOYER ACCOMPAGNE DU REGLEMENT A : **AMIGA REVUE. Service VPC 16, Quai J-B Clément 94140 ALFORTVILLE.**

NOM : ..... Prénom : .....Vous possèdez : Amiga : 500 1000 2000
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : ..... Pays : .....

Vous règlez par : Chèque bancaire. Chèque postal. Mandat (obligatoire pour DOM TOM et étranger
PS : Pour de simples raisons d'imputation comptable nous vous serions reconnaissants, si cela vous est possible, d'établir un chèque par rubrique (Abonnement ou La boutique) chacun à l'ordre d' AMIGA REVUE.

☐ **BON D'ABONNEMENT.**

"L'abonnemement ne permet pas la réception du magazine avant sa présence en Kiosque"

Oui je m'abonne à AMIGA REVUE pour 1 an (11 n°s) et je bénéficierai d'une reliure **gratuite** et d'une petite annonce **gratuite.**

Vous pouvez cumuler le montant de votre abonnement avec toute commande d'anciens numéros, disquettes Amiga Revue Pratique, Guide 1991, abonnement à Amiga News Tech, disquettes COMREV... proposés dans le revue.

- ☐ France..... 300 F
- ☐ DOM - TOM étranger ..... 390 F
- ☐ DOM - TOM étranger avion .... 450 F

DOM TOM et étanger : Paiement par mandat International uniquement.

Article	Réf.	Quantité	Prix

Frais de port
(28 F jusqu'à 350 F d'achat - 36 F au dessus)

Envoi en recommandé. **TOTAL**
DOM TOM Etranger : 20 F de frais de port supplémentaires - Paiement par mandat international uniquement.

KIT TELECHARGEMENT

DES PROGRAMMES GRATUITS !
Ce kit de téléchargement comprise d'un logiciel et d'un câble vous permettra de vous connecter au 3615 COMREV ou ANT et de télécharger les programmes de votre choix.
Kit complet (câble + logiciel)
Réf.5500 ..... 149 F
Logiciel seul. Réf.5510 ..... 59 F
Câble seul. Réf.5520 ..... 110 F

LES 4 PIN'S 145 F

Une collection de 4 pin's émaillés collector : les matrices ont été détruites
Tirage limité à 2000 exemplaires, les 4 pin's présentés dans un écrin. .....145 FTTC
Réf. 9010

HOUSSE DE LUXE

Protégez votre Amiga !
En simili cuir blanc, lavables en machine elle vous évite les pannes dues aux cendres poussières qui coûtent cher et vous prive de micro.
– Clavier A500/2000.Réf.9500 ..... 85 F
– Housse monit.Amiga.Réf.9530 ..... 125 F
– Clavier monit. A500/2000.Réf.9510 . 175 F

TAPIS ET HOUSSE SOURIS

Soyez sympa avec votre souris !
Ne la transformez plus en mousse-poussières avec ce tapis antistatique dotée de mousse.
– Tapis souris. Réf.9300 ..... 55 F
– Housse souris. Réf.9310 ..... 85 F
– Housse + Tapis. Réf.9320 ..... 115 F

FILTRE ECRAN

Ménagez vos yeux !
La luminosité des écrans est nocive pour les yeux. Ce filtre écran atténue la luminosité sans altérer la vision de l'écran d'une part et supprime les reflets de toutes sortes d'autre part.
– Filtre écran.Réf.9800 ..... 180 F

PORTE SOURIS

Rangez votre souris, vos disquettes, stylos...
La souris, si pratique pour beaucoup de choses, est parfois encombrante lorsque l'on en a plus besoin. Avec ce porte-souris elle ne vous gênera plus et ne risquera plus de tomber... Des emplacements sont également prévus pour vos disquettes et stylos.
– Porte-souris. Réf.9450 ..... 100 F

KIT DE NETTOYAGE

Votre AMIGA comme neuf !
Ce kit de nettoyage comprenant : mini-aspirateur et ses différents embouts, cotons tiges, produits de nettoyage, très utiles pour le clavier, l'écran, la souris ou l'imprimante redonnera l'aspect du neuf à votre Amiga. La disquette spéciale vous permettra de nettoyer aussi le lecteur de disquettes
– Kit de nettoyage. Réf.9200 ..... 200 F

ETIQUETTES INFORMATIQUES

Pour vos adresses, disquettes...
Très utiles pour les mailings mais aussi pour vos adresses, disquettes, classeurs, invitations... Dimensions : 89x36 mm. Existent en 1 ou 3 de front.
– Etiq.89x36.1 de front.(100).Réf.9400... 15 F
– Etiq.89x36.3 de front.(100).Réf.9410... 20 F
– Etiq.89x36.1 de front.(500).Réf.9420... 50 F
– Etiq.89x36.3 de front.(500).Réf.9430... 60 F

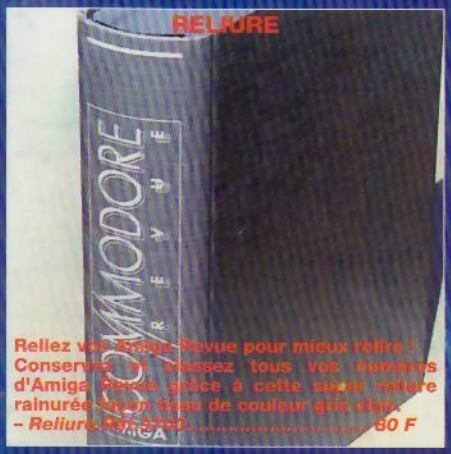
BOITE DE RANGEMENT

N'égarez plus vos disquettes !
Les disquettes sont sensibles à la chaleur, le soleil, les liquides. Mettez-les à l'abri et profitez-en pour les classer. Couvercle fumé, fermeture à clé, cinq intercalaires.
– Boîte rang. (403"1/2).Réf.9920..... 85 F

SUPPORT MONITEUR

Finies les contorsions !
Pour bien voir votre écran vous avez le choix entre être bien assis et mal voir ou vous contorsionner sur votre chaise pour bien voir. Avec ce support moniteur orientable en vertical et horizontal c'est le moniteur qui bougera et se positionnera de la meilleure façon.
– Support moniteur. Réf.9600 ..... 220 F

RELIURE



Reliez votre Amiga Revue pour mieux relire !
Conservez et classez tous vos numéros d'Amiga Revue grâce à cette super reliure rainurée toute en tissu de couleur gris clair.
– Reliure.Réf.9700 ..... 80 F

FIX PAPER

La saisie facile !
Ecran et document côte à côte faciliteront grandement la saisie d'autant que le Fix-paper est orientable.
– Fix paper. Réf.9100 ..... 95 F

DIGITAL SOUND STUDIO
DSS

Dans un halo de lumière synthétique, un Amiga, ordinateur domestique, s'avance, seul, face au public. Au cours de ses représentations passées, il n'avait pu proférer que des sons. Aujourd'hui, il a DSS de GVP, et le son devient musique. Mais, rassurez-vous, l'Amiga ne sait pas signer d'autographe, et la vedette ce sera vous !.

Un intégré musical pour réaliser facilement vos jingles et bruitages, sonoriser vos présentations, jeux et programmes ou créer pour votre plaisir.

DSS module de digitalisation :

- ◆ échantillonneur sonore 8 bits stéréo.
- ◆ fréquence maximale d'échantillonnage : 51 kHz.
- ◆ se connecte sur le port parallèle des Amiga 500, 2000, 2500, 3000.
- ◆ connecteurs Cinch pour brancher la plupart des sources sonores : Walkman, lecteurs CD ou K7 etc... .

DSS éditeur de son :

- ◆ gère jusqu'à 31 échantillons simultanément.
- ◆ analyse spectrale et oscilloscope temps réel avec restitution.
- ◆ restitution du son en mode HiFi jusque à 51 kHz.
- ◆ nombreuses fonctions d'édition : couper-copier-coller, mixer, ré-échantillonner, boucler, retourner, inverser, etc...
- ◆ plusieurs effets : reverbe, écho, filtre pass-bas, volume progressif, etc ...
- ◆ sauvegarde aux formats IFF, Sonix, Raw.

DSS tracker 4 pistes :

La qualité des productions musicales réalisées par trackers (musiques de jeux, Mégadémo) n'est plus réservée aux seuls initiés. L'ergonomie de DSS et sa documentation détaillée permettent de tirer le meilleur parti des capacités de l'Amiga :

- ◆ 8 effets par note, 4 octaves.
- ◆ édition à la souris ou par clavier MIDI (nécessite une interface MIDI).
- ◆ remplissage automatique des pistes par motifs.
- ◆ sauvegarde de modules auto-exécutables.
- ◆ lit les fichiers SoundTracker, SoundFx, NoiseTracker etc...
- ◆ parfaitement multitâche, compatible 68000, 68020, 68030 et WB 2.0.

NOUVEAU PRIX 890 F

DSS est en vente auprès des revendeurs Amiga et en FNAC

GREAT VALLEY PRODUCTS INC.

CIS · 14, avenue HERTZ · EUROPARC · 33600 PESSAC · Tel : + 56 363 441

DSS, le logo DSS, Digital Sound Studio et GVP sont des marques déposées de Great Valley Products Inc. Walkman est une marque déposée de SONY Corp. Caractéristiques non contractuelles et modifiables sans préavis.